QUAKE II • ULTIMA ONLINE • G-POLICE • WING COMMANDER: PROPHECY • JEDI KNIGHT

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 92 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

QUAKE II

Δράση χωρίς όρια!



ULTIMA ONLINE



G-POLICE



JEDI KNIGHT



WING COMMANDER: PROPHECY

ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
G-POLICE

ΑΦΙΕΡΩΜΑ MULTIMEDIA ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

EDITORIAL

Στο πλαίσιο της προσπάθειάς μας περί βελτίωσης της ποιότητας της ζωής μας, αποφασίσαμε να βελτιώσουμε πρώτα την εμφάνιση και το περιεχόμενο του αγαπημένου μας (σας;) περιοδικού. Ετσι, σε αυτό το μερικώς ανανεωμένο τεύχος, μπορείτε να πάρετε μια γεύση της μορφής που πρόκειται να λάβει το "PC Master" στο άμεσο μέλλον. Θα διαπιστώσετε ότι οι αλλαγές που πραγματοποιήσαμε δεν ήταν αλλαγές εντυπωσιασμού αλλά ουσίας.

Ξεκινώντας από τον εκ βάθρων επανασχεδιασμό του εντύπου, στο τρέχον τεύχος θα ανακαλύψετε ότι η περιοχή των games έχει βελτιωθεί από πλευράς αισθητικής, ενώ αλλαγές σημειώνονται και στη δομή της. Κατόπιν δικών σας υποδείξεων, μειώσαμε κάπως την έκταση των game reviews, έτσι ώστε να μπορούμε να φιλοξενούμε περισσότερα παιχνίδια στις σελίδες μας. Επιπλέον, οι περιοχές "Game Club" και "Gamer's Pit" ενοποιήθηκαν, με ταυτόχρονη εναρμόνιση της βαθμολογίας και της αισθητικής παρουσίασης. Θα παρατηρήσετε επίσης ότι οι σελίδες των λύσεων παιχνιδιών και των "Hints'n'Tips" έχουν αυξηθεί σε εντυπωσιακό βαθμό σε σύγκριση με τα παλαιότερα τεύχη.

Οι αλλαγές δεν σταματούν εδώ. Προσθέσαμε δύο νέες στήλες, οι οποίες φέρουν τις ονομασίες "Do it yourself" και "Learn the Net" και πιστεύουμε ότι θα σας ικανοποιήσουν, ενώ έπειτα από αρκετούς μήνες απουσίας κάνει την επανεμφάνισή της η στήλη "How To". Οι αλλαγές ελπίζουμε να ολοκληρωθούν στο επόμενο τεύχος, το οποίο θα είναι και το πρώτο του πλήρως ανανεωμένου "PC Master".

Εν αναμονή του νέου τεύχους, λοιπόν. Ας μην παραμελήσουμε, όμως, κι αυτό που έχετε στα χέρια σας, το οποίο διαθέτει ένα εξώφυλλο-φωτιά! Μόνο με το άκουσμα του ονόματός του, το Quake II είναι ικανό να ανεβάσει την αδρεναλίνη μας στα ύψη. Αναμφισβήτητα είναι πολύ καλύτερο από το πρώτο, όχι μόνο στον τομέα των γραφικών (ήταν αναμενόμενο) αλλά και σε αυτόν του gameplay. Αν οι κατασκευαστές του Duke Nukem δεν κυκλοφορήσουν γρήγορα μία καινούρια έκδοση, είναι σίγουρο ότι θα με χάσουν από "πελάτη". Δεν είναι περίεργο που εγώ, ένας φανατικός adventure-άς, έγραψα τη "Δεύτερη Γνώμη" για ένα τέτοιο παιχνίδι;

Last but not least. Στο τεύχος αυτό θα βρείτε ένα κουπόνι, με τη συμπλήρωση του οποίου και μόνον μπορείτε να γίνετε μέλη του Gamer's Club, κάτι σαν "ένωση παιχνιδόβιων" δηλαδή, το οποίο σας επιφυλάσσει μεγάλες εκπλήξεις! Μην το αμελήσετε...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998





ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης,**ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Δημήτρης Γιαννάκος, Γιώργος Γλυκοφρύδης, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, David Meftah, Σπύρος Παράσχης, Γιώργος Ροπόδης, Ανδρέας Τσουρινάκης
Επιμέλεια CD-ROM: Γ. Κανακάρης, Α. Γιαγιάς, Χ. Σταυρογιάννης, Β. Ευστρατιάδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αννα Γιαννικάκη, Βένια Γιδοπούλου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δήμητρα Σία, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

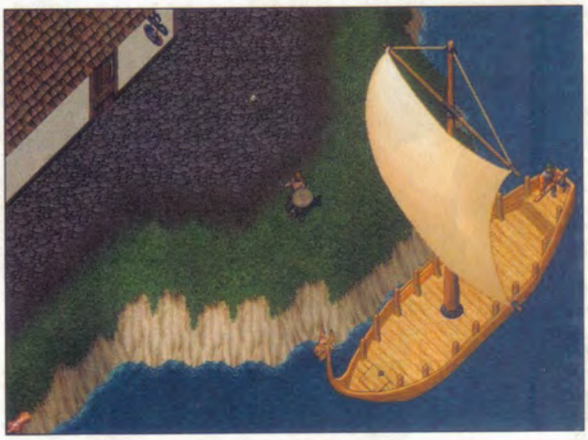
e-mail: pcmaster@compulink.gr

GAME CLUB

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



84 **Quake 2**
Το PC σας θα ξεχειλίσει από δράση!



90 **Ultima Online**
Ο νέος τίτλος της γνωστής σειράς των Ultima παίζεται μόνο on-line!



120 **Wing Commander: Prophecy**
Ο πέμπτος τίτλος της σειράς με αρκετές διαφορές αυτήν τη φορά.

ΚΑΙ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΣΑΣ ΕΓΙΝΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

ΤΟ ΠΡΩΤΟ GAMER'S CLUB ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ!!!

Τα μάθατε τα νέα; Το "PC Master" και το Game Net ιδρύουν το 1ο Gamer's Club και οι εγγραφές αρχίζουν από τώρα.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ GAMER'S CLUB;

Μία μοναδική λέσχη για εκλεκτούς τύπους σαν κι εσένα, που αναζητούν νέους τρόπους έκφρασης, επιθυμούν να αποκτήσουν προνόμια που άλλοι δεν θα έχουν και να συναναστρέφονται άλλους gamers με τους οποίους θα έχουν σίγουρα πολλά να μοιραστούν. Εδώ, φίλοι μου, θα συγκεντρωθεί η "αφρόκρεμα" των gamers για να γράψουν ιστορία...

ΤΙ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΠΑΡΕΧΕΙ Η ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ ΤΟΥ GAMER'S CLUB;

Να η ευκαιρία για εσένα που είσαι λάτρης των games και θέλεις να λάβεις μέρος στο Grand Prix II. Τώρα με την κάρτα μέλους του Gamer's Club θα έχεις τη δυνατότητα να συμμετάσχεις στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού, χωρίς να χρειαστεί να περάσεις από τον προκριματικό γύρο. (ΚΑΛΟΟΟ!!!)

Και αν αυτό δεν σου φθάνει για να γίνεις αμέσως μέλος, άκουσε κι αυτά:

- Προνομιακή συμμετοχή σε όλες τις εκδηλώσεις που θα πραγματοποιούνται από το "PC Master" και το GameNet.
- Μεγάλες εκπτώσεις και ειδικές προσφορές που θα παρέχονται τακτικά από την Compupress ειδικά για τα μέλη του Gamer's Club.



ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΩ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ GAMER'S CLUB;

Στείλε τώρα το δελτίο εγγραφής μέλους μαζί με μία πρόσφατη φωτογραφία σου, αφού συμπληρώσεις τα στοιχεία σου, και σε λίγες μέρες η ταυτότητα μέλους θα είναι στο σπίτι σου.

GAMER'S CLUB
ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΜΕΛΟΥΣ

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: GAMER'S CLUB, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΗΜ. ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ.: .... E-MAIL: ....

Αρκετά ενδιαφέροντα νέα demos και αυτόν το μήνα στο CD μας, με πρώτο όλων το εκπληκτικό εισαγωγικό video του πολυαναμενόμενου Starcraft της Blizzard. Επανέρχονται, δε, τα γνωστά σε όλους παιχνίδια για τον M.A.M.E. emulator, του οποίου περιλαμβάνουμε τις πλέον πρόσφατες εκδόσεις. Τέλος, οι πιο παρατηρητικοί από εσάς θα διαπιστώσετε την ύπαρξη ενός directory με το όνομα LEAGUE. Μην του δώσετε καμία σημασία, παρά μόνο εάν είστε κάτοχοι του CD GOLD με τον τίτλο "Ελληνικό Πρωτάθλημα Ποδοσφαίρου" που κυκλοφορεί από την Compupress, οπότε θα έχετε τη δυνατότητα από το συγκεκριμένο directory να ανανεώσετε την database του τίτλου.

DEMOS







Starcraft

Η Blizzard Entertainment έχει εδραιωθεί ως μία από τις σημαντικότερες εταιρίες στο χώρο του gaming software κάτι που, φυσικά, οφείλεται κυρίως στις δύο μεγάλες επιτυχίες της: το Warcraft και, κυρίως, το Warcraft II που από την πρώτη ημέρα της κυκλοφορίας του αποτελεί σημείο αναφοράς για όλα τα real time strategy games που ακολούθησαν. Εδώ και καιρό ετοιμάζει το νέο παιχνίδι της, για το οποίο -μολονότι δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα- έχουν ακουστεί πολλά θετικά σχόλια. Πρόκειται για το Starcraft, ένα νέο real time strategy που, όπως υποστηρίζει η εταιρία, θα περιέχει πληθώρα καινοτομιών σε σχέση με το Warcraft II, εξαρχής ευδιάκριτων.



Η δομή θα είναι παρόμοια αυτής του Warcraft και θα υπαγορεύει τη συγκομιδή πρώτων υλών και τη χρησιμοποίησή τους για την κατασκευή μονάδων και κτιρίων, το δε background θα είναι εντελώς διαφορετικό, μια και πλέον η δράση εκτυλίσσεται στο διάστημα. Οπως είναι φυσικό, στο νέο παιχνίδι τόσο τα γραφικά όσο και τα ηχητικά εφέ θα είναι βελτιωμένα, ενώ το gameplay ναι μεν θα περιλαμβάνει πολλά νέα στοιχεία, θα συνεχίζει όμως να έχει την απλότητα και ευκολία χειρισμού του Warcraft. Μέχρι αυτή τη στιγμή δεν έχουμε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι, μια και δεν έχει κυκλοφορήσει demo του. Καταφέραμε, ωστόσο, να εξασφαλίσουμε για εσάς ένα video-trailer (ευχαριστούμε τον φίλο federal του GameNet που διατέλεσε beta tester του Starcraft και χάρη στον οποίο μπορέσαμε να έχουμε εγκαίρως στα χέρια μας το trailer), το οποίο θα βρείτε στο CD του περιοδικού αυτόν το μήνα.

EVOLUTION

Η Discovery Multimedia είναι μία εταιρία γνωστή κυρίως από τις multimedia παραγωγές της, οι οποίες ξεχωρίζουν τόσο για την ποιότητα όσο και την πληρότητα των δεδομένων που περιέχουν. Τον τελευταίο καιρό η εν λόγω εταιρία πραγματοποιεί ένα άνοιγμα και στο χώρο των παιχνιδιών, περιλαμβάνοντας στις παραγωγές της πλήθος εγκυκλοπαιδικών στοιχείων, συνδυάζοντας έτσι τη μάθηση με τη διασκέδαση. Μία από αυτές είναι και το Evolution, το οποίο θα κυκλοφορήσει κατά τους επόμενους δύο μήνες. Σίγουρα ένα διαφορετικό από αυτά που έχουμε συνηθίσει παιχνίδι, playable demo του οποίου έχουμε εξασφαλίσει για εσάς.

Lords of Magic

Το Lords of Magic είναι ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής, προϊόν συνεργασίας της Impressions (από τις καλύτερες σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών) με τη Sierra. Οπως φαίνεται από τις μέχρι τώρα κριτικές που έχει λάβει το παιχνίδι, μοιάζει να είναι το τέλειο strategy game, αφού υπόσχεται ότι θα περιέχει το gameplay του Heroes of Might & Magic II αλλά και το στιλ του Lords of the Realm II. Η βασική











στρατηγική του, όπως και στα περισσότερα σύγχρονα strategy του είδους, απαιτεί να συγκεντρώνετε πρώτη ύλη, την οποία στη συνέχεια θα πρέπει να χρησιμοποιείτε για την κατασκευή κτιρίων και, κυρίως, στρατιωτικών μονάδων, μια και το παιχνίδι έχει κυρίως πολεμικό προσανατολισμό. Χαρακτηριστικό είναι ότι η οπτική γωνία υπό την οποία ο παίκτης παρακολουθεί τη δράση του παιχνιδιού θα είναι κάτι ανάμεσα σε Diablo και Realms of Arkania. Τα περισσότερα από τα προαναφερόμενα στοιχεία θα μπορέσετε να δείτε και εσείς στο demo που εξασφαλίσαμε και το οποίο δεν είναι ιδιαίτερων απαιτήσεων από πλευράς hardware, αφού αρκεί ένα τυπικό σύστημα με Windows 95 για να το τρέξετε.

AIR WARRIOR 3

Εάν είστε χρήστες της CompuLink και τη γνωρίζατε από την εποχή του Internet και των on-line games, παιχνιδιών παρόμοιων με αυτά που παίζονται στο GameNet, σίγουρα θα γνωρίζετε το Air Warrior. Ηταν το πρώτο παιχνίδι που μας έδινε τη δυνατότητα να αναμετρηθούμε on-line με αντιπάλους μέσα από μία BBS, η οποία έπαιζε το ρόλο του κεντρικού server. Το παιχνίδι, φυσικά, είχε να κάνει με αερομαχίες και κυρίως με αεροπλάνα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Οπως είναι αναμενόμενο, η νέα έκδοση θα περιέχει αρκετές βελτιώσεις, τις οποίες θα μπορέσουν να εκτιμήσουν καλύτερα οι παλαιότεροι παίκτες. Μέχρι, λοιπόν, την επίσημη κυκλοφορία του Air Warrior 3, κάντε τις δοκιμές σας στην demo έκδοσή του.

SHAREWARE GAMES

AMAZEING	Τρισδιάστατο παζλ για Windows.
CYBERTRIS	Παραλλαγή του Tetris.
DEFIANCE 1.0	Φανταστικό action game. Παίξτε και θα μας θυμηθείτε.
HIDE AND SEEK SCENE	Παιχνίδι λογικής.
NINETY NINE PRO	Πολύ διασκεδαστικό card game.
RUSS PACK DEM	Παιχνίδι που συνδυάζει το Tetris και τον κύβο του Rubik.
VIRTUAL SQUAD	Παιχνίδι τύπου arcade.
WAR HEADS	Πολύ καλό διαστημικό παιχνίδι.
WORMS 2	Παιχνίδι στρατηγικής.
XCAR EXPERIMENTAL RACING	Παιχνίδι τύπου car racing.

Journeyman Project 3: Legacy of Time



Το Journeyman Project 3: Legacy of Time είναι το τρίτο παιχνίδι της πετυχημένης σειράς Journeyman Project. Για ακόμη μία φορά υποδύεστε τον πράκτορα Gage Blackwood, ο οποίος έχει αναλάβει το έργο της "διατήρησης της ιστορίας", κάτι που επιτυγχάνει με το να μεταφέρεται σε διάφορες περιόδους του χρόνου. Οι φανατικοί φίλοι του Journeyman Project θα διαπιστώσουν ότι στο νέο παιχνίδι υπάρχουν μερικά ενδιαφέροντα επιπλέον στοιχεία. Ετσι, το κοστούμι που θα φοράτε για να κάνετε τα ταξίδια σας μέσα στο χρόνο έχει καινούριες δυνατότητες, μία από τις οποίες είναι το ότι μπορεί να σας δώσει τη μορφή ενός ατόμου που έχετε συναντήσει κάποια προηγούμενη στιγμή μέσα στο παιχνίδι. Εκτός, όμως, από τις αλλαγές στο gameplay, στο Journeyman Project 3 θα βρείτε και άλλα στοιχεία όπως τα πολύ βελτιωμένα γραφικά που χρησιμοποιούν στο έπακρο όλη τη σύγχρονη τεχνολογία στους συμβατούς υπολογιστές. Υπάρχουν, επίσης, panoramic views, όπου μπορούμε να δούμε περιστροφικά (σε 360 μοίρες) όλη την εικόνα μπροστά μας. Τα προαναφερόμενα σε συνδυασμό με το σενάριο, το οποίο -από ό,τι έχουμε μάθει- θα είναι πολύ καλύτερο από αυτό των δύο προηγούμενων παιχνιδιών, είναι ικανά να αναδείξουν το Journeyman Project 3 ως ένα από τα καλύτερα adventure games της νέας χρονιάς. Ωστόσο, αυτό είναι κάτι που θα μπορέσετε -εν μέρει- να διαπιστώσετε εύκολα και μόνοι σας, αφού στο CD του περιοδικού αυτόν το μήνα έχουμε το playable demo του, στο οποίο θα δείτε κάποια από τα στοιχεία που προαναφέραμε.







UTILITIES

CALYPSO	Πολύ χρήσιμος File Manager.
DL TYPES	Πρόγραμμα ειδικό για Registered τύπου αρχεία.
EASY MAIL ENVELOPES	Δημιουργήστε εύκολα ετικέτες, ευχετήριες κάρτες κ.λπ.
EEZE BACKUP	Αλλο ένα πολύ καλό πρόγραμμα για backup.
FX EDIT FOR WINDOWS 95	Πολύ καλός File Editor.
HD95 PROTECT	Προστατέψτε τα αρχεία του σκληρού σας.
LUPA WINDOWS TOOL	Μεγεθύνετε οτιδήποτε στα Windows.
NEW TECHNOLOGY SHELL	Το UNIX μέσα από τα Windows 95!
PILOT PAL	Toolbar for the USR Pilot series of PDAs.
POWER ZIP	Δυνατό πρόγραμμα συμπίεσης και αποσυμπίεσης αρχείων.
RESCUE ME	Χρήσιμο πρόγραμμα για backup και restore.
VIRTUAL ENVIRONMENT	Χρήσιμο βοήθημα για καλύτερη λειτουργία στα Windows 95.
WINDOWS SOFTWARE PACK	Ελέγξτε την ταχύτητα των Windows 3.11.

THE REALM

Εκτός από το Air Warrior 3 αυτόν το μήνα έχουμε άλλο ένα καθαρά on-line παιχνίδι, το οποίο προέρχεται από τη Sierra. Ο λόγος για το The Realm, ένα RPG που σας εντάσσει σε κόσμους μαγείας, τεράτων και spells και σας δίνει την ευκαιρία να αναλάβετε το ρόλο ενός warrior, ενός elf ή και ενός wizard. Οπως υποστηρίζει η Sierra, αναμένεται να είναι το μέλλον των on-line παιχνιδιών και δεν έχουμε λόγο να μην την πιστέψουμε. Προσοχή, όμως! Για να παίξετε το Realm απαιτείται πρόσβαση στο Internet (συνδεθείτε με τον provider σας προτού το τρέξετε).

Arsenal

Την Tactical Soft σίγουρα δεν τη γνωρίζετε, αφού μέχρι στιγμής δεν έχει αναπτύξει τίτλο που να έχει κυκλοφορήσει διεθνώς ή, έστω, να συζητήθηκε στο









χώρο των sites με θέμα τα παιχνίδια στο Internet. Το Arsenal, όπως λέει και η ίδια, είναι το πρώτο μεγάλο project της στο χώρο των παιχνιδιών για PC συμβατούς, το οποίο φιλοδοξεί να αποτελέσει μεγάλη επιτυχία. Πρόκειται για ακόμα ένα real time strategy στα πρότυπα του Red Alert που, μολονότι δεν πρωτοτυπεί όσον αφορά στο gameplay, ενσωματώνει άλλα επιμέρους στοιχεία αρκετά ενδιαφέροντα. Καταρχήν, διαθέτει πολύ καλά γραφικά με ανάλυση που ξεκινά από τα 640x480 και φθάνει μέχρι τα 1.024x768, γεννήτρια παραγωγής τυχαίων τερέν που χωρίζονται σε τρεις βασικές κατηγορίες (Ευρώπη, Ερημος και Αρκτική) και δυνατότητα δημιουργίας μέσω του custom game περισσότερων του ενός εκατομμυρίου διαφορετικών χαρτών. Η database του παιχνιδιού, σχετικά με τις μονάδες και τα κτίρια που μπορείτε να κατασκευάσετε, είναι ευρύτατη και όπως μία πλήρης εγκυκλοπαίδεια δίνει κάθε δυνατή πληροφορία. Τα ηχητικά εφέ θα είναι άφθονα και, ταυτόχρονα, θα υπάρχει και περισσότερο από μία ώρα μουσικής σε μορφή audio στο CD. Τέλος, αξίζει να σημειώσουμε την παρουσία engine ανεύρεσης νέων τεχνολογιών (παρόμοιας με αυτήν του Civilization), τεσσάρων πολύ ισχυρών μυστικών όπλων, δυνατότητας επισκευής κτιρίων και μονάδων αλλά και διαχωρισμού με βαθμούς στις στρατιωτικές μονάδες. Οπως γίνεται φανερό από τα ανωτέρω στοιχεία, το Arsenal δικαίως αναμένεται με ενδιαφέρον.

Οι απαιτήσεις τόσο του παιχνιδιού όσο και του demo που θα βρείτε στο CD είναι ένας 486 στα 100MHz, SVGA κάρτα γραφικών, 8MB RAM και φυσικά CD-ROM.

MYTH: THE FALLEN LORDS

Οπως ίσως θα θυμάστε, το demo του παιχνιδιού είχε περιληφθεί στο CD-ROM του περασμένου μήνα. Ωστόσο, επειδή κατά την αναπαραγωγή του παρουσιάστηκε ένα read error στο συγκεκριμένο game, το συμπεριλαμβάνουμε εκ νέου αυτόν το μήνα. Για περισσότερα στοιχεία σχετικά με το Myth, ανατρέξτε στις αντίστοιχες σελίδες του προηγούμενου τεύχους του περιοδικού..

BETRAYAL AT KRONDOR

Επειδή πολλοί αναγνώστες συνάντησαν προβλήματα με την ολοκληρωμένη έκδοση του Betrayal at Krondor που συμπεριλάβαμε στο CD του προηγούμενου τεύχους, προβαίνουμε στις ακόλουθες διευκρινίσεις.

1. Στο αρχείο config.sys θα πρέπει να υπάρχει η γραμμή
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM

2. Πρέπει να αντιγραφεί στο σκληρό δίσκο (π.χ. στον κατάλογο c:\krondor) ολόκληρο το directory του παιχνιδιού και στη συνέχεια να δοθεί από την command line η εντολή:
ATTRIB -R C:\KRONDOR*.*

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Manager Ποδοσφαίρου 6.0 Ενα ευχάριστο space game. (Λάζαρος Μαυρίδης)

Space Marines Η νέα έκδοση του γνωστού Manager. (Θεόδωρος Ιορδανίδης)

Balls of Steel

Είναι βέβαιο ότι ο τίτλος δεν δείχνει ξεκάθαρα σε τι είδος παιχνιδιού αναφέρεται και, αν μη τι άλλο, είναι τολμηρός (όσοι ξέρουν καλά αγγλικά θα καταλάβουν τι υπονοεί). Αυτό που σίγουρα κανείς δεν μπορεί να καταλάβει από τον τίτλο και μόνο είναι ότι αναφέρεται σε ένα παιχνίδι flipper που, μάλιστα, προέρχεται από την GT Interactive, η οποία δεν μας είχε συνηθίσει σε κυκλοφορίες αυτής της κατηγορίας παιχνιδιών. Βλέπετε, τα τελευταία χρόνια έχει ρίξει το βάρος της κυρίως σε Doom-clone παιχνίδια - χαρακτηριστικό παράδειγμα το Duke Nukem 3D αλλά και το Duke Nukem Forever που θα κυκλοφορήσει το 1998.



Το Balls of Steel μεταφέρει στην οθόνη του υπολογιστή σας όλο το στιλ και το ύφος των παιχνιδιών flipper. Κυρίως, δε, προσομοιώνει με τον πλέον φυσικό τρόπο την κίνηση και τις αντιδράσεις της μπίλιας σε ένα τραπέζι flipper. Στο demo που έχουμε εξασφαλίσει για εσάς στο CD του περιοδικού μπορείτε να παίξετε σε ένα από τα πέντε τραπέζια flipper που παρέχονται στο κανονικό παιχνίδι περιοριζόμενοι, βέβαια, στο one tournament mode. Ωστόσο, αρκεί αυτό το μικρό δείγμα για να διαπιστώσετε ότι το Balls of Steel είναι ένα από τα πολύ καλά του είδους. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι ένας υπολογιστής Pentium90 με 16MB RAM, κάρτα ήχου, Windows 95 και DirectX 5.0.





JACK NICKLAUS 5 GOLF

Υπακούοντας στις απαιτήσεις του κοινού του, το νέο Jack Nicklaus 5 Golf έρχεται έναν χρόνο μετά τον προκάτοχό του και έχει βελτιώσει πολλές από τις αδυναμίες του. Καταρχήν, όλο το παιχνίδι δείχνει πολύ καλύτερο, μια και τα χρώματα είναι πλούσια, η κίνηση ομαλότερη και όλα τα αντικείμενα πολύ πιο λεπτομερή. Χαρακτηριστικό της ποιότητας του παιχνιδιού είναι το ότι τα διάφορα σημαιάκια δεν κυματίζουν απλώς, αλλά ακολουθούν και τη φορά του ανέμου. Πλέον, το Jack Nicklaus 5 Golf δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από το Links 98. Βέβαια, οι βελτιώσεις δεν τελειώνουν εδώ, μια και ακόμα περιλαμβάνονται νέοι τρόποι κίνησης των παικτών, καινούριος τρόπος χειρισμού της δύναμης και του φάλτσου αλλά και βελτιωμένο AI από τον υπολογιστή. Ενα μικρό δείγμα από τα προαναφερόμενα μπορείτε να δείτε και στο demo του παιχνιδιού. Το τελευταίο συνοδεύεται και από ένα demo του course designer που περιέχεται σε όλες τις τελευταίες εκδόσεις του Jack Nicklaus Golf και μας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσουμε τις δικές μας πίστες του golf.

PATCHES

- FIFA 98
- Jack Nicklaus 5.1
- Quake 2 v.3.10
- Seven Kingdoms
- Subculture (Cyrix fix)

SOLUTIONS

- Alien: A Comic Book
- Bioforge
- Blade Runner
- Goosebumps
- Silent Steel
- Silverload

AMD-3D

Η γνωστή κατασκευάστρια μικροεπεξεργαστών AMD σχεδίασε μία νέα γενιά chips με μία επιπλέον εντολή, η οποία θα επιτρέπει την ταυτόχρονη εκτέλεση των υπολογισμών κινητής υποδιαστολής σε πολλαπλά bits δεδομένων. Βασίζεται στην ίδια αρχή με αυτήν στην οποία στηρίζεται η τεχνολογία MMX της Intel, με τη διαφορά όμως ότι η τελευταία επιτρέπει την εκτέλεση πολλαπλών υπολογισμών μόνο για ακέραια δεδομένα. Ενώ αυτό κρίνεται αρκετό για εφαρμογές video, τα 3D γραφικά είναι περισσότερο πολύπλοκα και απαιτούν υπολογισμούς κινητής υποδιαστολής. Η AMD εξασφάλισε την υποστήριξη της βιομηχανίας, συμπεριλαμβανομένης και της Microsoft, η οποία θα αναπτύξει την επερχόμενη έκδοση 6 του DirectX, έτσι ώστε να εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του νέου chip. Οποιοδήποτε παιχνίδι χρησιμοποιεί DirectX, θα επωφελείται αυτόματα εφόσον τρέχει σε ένα AMD-3D, όπως θα ονομάζεται το νέο chip. Οι πρώτοι -σύντομα αναμενόμενοι- επεξεργαστές της εταιρίας με αυτήν την τεχνολογία θα είναι οι AMD-K6 3D και AMD-K6+ 3D, για να ακολουθήσει αργότερα ο K7. Πρόκειται αναμφισβήτητα για μία δυναμική κίνηση της AMD σε έναν χώρο όπου συνήθως κυριαρχεί η Intel, με τους άλλους κατασκευαστές (AMD και Cyrix στην πράξη) να βρίσκονται σε απόσταση αναπνοής. Αξίζει να σημειωθεί ότι, παρ' όλα αυτά, η Intel δεν σκοπεύει να συμπεριλάβει πολλαπλές λειτουργίες κινητής υποδιαστολής στους επεξεργαστές της μέχρι το 1999, οπότε και θα παρουσιάσει την τεχνολογία Katmai.

Ερχεται το νέο Voodoo 2

Ο 3D accelerator της επόμενης γενιάς της 3Dfx είναι γεγονός και φέρει το διόλου πρωτότυπο όνομα "Voodoo 2". Το νέο chipset είναι τρεις φορές πιο δυνατό από το πρώτο και στα τεστ έτρεξε τα Quake και Quake 2 με 110 frames το δευτερόλεπτο! Βασίζεται σε μία 192-bit αρχιτεκτονική μνήμης (και όχι στην 128-bit των πρωτότυπων καρτών με το Voodoo Graphics) και σε ένα bandwidth μνήμης 2,2GB/sec, που αποδίδουν περισσότερες από 50 δισεκατομμύρια πράξεις το δευτερόλεπτο. Ενα τέτοιο configuration είναι ικανό να χειριστεί 3 εκατομμύρια pixels το δευτερόλεπτο και 90 εκατομμύρια dual-textured, bilinear-filtered, MIP mapped, alpha-blended, Z-buffered pixels το δευτερόλεπτο. Το νέο Voodoo είναι βέβαια συμβατό με AGP και κατ' αυτόν τον τρόπο μπορεί να εκμεταλλευτεί τη δυνατότητα της ταχύτερης διαμεταγωγής δεδομένων των Pentium 2 συστημάτων. Χειρίζεται αναλύσεις μέχρι και 1.024x768 και υποστηρίζει το Direct3D της Microsoft, το Open GL της Silicon Graphics και το Glide της 3Dfx, έτσι ώστε να εξασφαλίζεται η συμβατότητα σε μεγαλύτερα frame rates με όλα τα παιχνίδια που υποστηρίζουν το Voodoo Graphics. Οι πρώτες κάρτες με το καινούριο chipset αναμένεται να εμφανιστούν στην Αμερική την άνοιξη. Επομένως, φυλάξτε ακόμα την όρεξή σας...

Τι είπατε, κύριε... PC;

Η εποχή που θα απαρνηθούμε το πιστό μας ποντίκι (κι ας μην είναι αθάνατο) φαίνεται να πλησιάζει. Η L&H (Lernout & Hauspie) δημιούργησε το προϊόν Voice Xpress Plus, το οποίο επιτρέπει στους χρήστες να φτιάχνουν, επεξεργάζονται και διαμορφώνουν τα έγγραφά τους δίνοντας μία σειρά από φωνητικές εντολές. Για παράδειγμα, όλα τα χαρακτηριστικά των γραμματοσειρών μπορούν να καθοριστούν με μία φωνητική εντολή, ενώ με τον ίδιο τρόπο είναι δυνατή η δημιουργία και επεξεργασία πινάκων στο Word. Το Voice Xpress Plus "υπόσχεται" ότι θα είναι σε θέση να παρακολουθεί ταχύτητες υπαγόρευσης μέχρι 140 λέξεις το λεπτό και με ακρίβεια 95%.
Η L&H παρουσίασε επίσης το Voice Pager, ως αποτέλεσμα της ανάπτυξης ενός κοινού προγράμματος με την ιαπωνική Oi Electric και την NDC Voice Corporation. Ο εν λόγω Pager βασίζεται στην τεχνολογία συμπίεσης φωνής της L&H για την αποθήκευση 30 φωνητικών μηνυμάτων, μέγιστης διάρκειας 20 δευτερολέπτων έκαστο. Η τεχνολογία Speech and Music Coding της εταιρίας στοχεύει στο να μειώσει το μέγεθος των φωνητικών και ηχητικών αρχείων για μετάδοση και αποθήκευση.
Το πολυαναμενόμενο Internet Translation Service, το οποίο απαγγέλλει τις σελίδες του Web στη φυσική γλώσσα του χρήστη και εκτελεί διάφανα πολύγλωσσες αναζητήσεις, αναμένεται να κυκλοφορήσει το καλοκαίρι.
Συμπληρωματικά, αναφέρουμε την εκτίμησή μας ότι σε τέτοιες τεχνολογίες θα οδηγηθούν οι υπολογιστές στο άμεσο μέλλον, καθώς η αλματώδης εξέλιξή τους έχει ήδη επιδείξει τις αδυναμίες των παλιών, παραδοσιακών τρόπων επικοινωνίας τους με το χρήστη.

Νέο κατάστημα της αλυσίδας "Παπασωτηρίου"



Στην Πάτρα άρχισε να λειτουργεί το νέο πλήρες βιβλιοπωλείο και multimedia store Παπασωτηρίου. Αποτελεί το όγδοο της γνωστής αλυσίδας και το πρώτο που λειτουργεί με το σύστημα franchising.
Οι γνωστοί στους επιχειρηματικούς κύκλους της πόλης Αφοί Μαντά, συνεργάτες πλέον των Βιβλιοπωλείων Παπασωτηρίου, δημιούργησαν έναν μοναδικό χώρο. Στο εκτάσεως 300 τετραγωνικών μέτρων ισόγειο λειτουργεί μοντέρνο κατάστημα μουσικών δίσκων με την επωνυμία



"Discover", ενώ στον άνω όροφο, εκτάσεως 220 τετραγωνικών μέτρων, λειτουργεί το κατάστημα Πανεπιστημίου. Το νέο βιβλιοπωλείο στεγάζεται στο κτίριο το οποίο βρίσκεται επί της οδού Μαιζώνος 58. Το εν λόγω κτίριο ανακαινίστηκε πλήρως και αποτελεί ένα στολίδι για την Πάτρα.

Εκδήλωση της Microsoft Hellas



Η Microsoft Hellas, στο πλαίσιο ενημέρωσης και επιμόρφωσης των συνεργατών της στη Βόρεια Ελλάδα, πραγματοποίησε με επιτυχία εκδήλωση στον ιστορικό χώρο "Αίγλη" της Θεσσαλονίκης. Η εκδήλωση ξεκίνησε με την ομιλία του κ. Βαγγέλη Παπαχριστόπουλου, διευθυντή ανάπτυξης του καναλιού διανομής της Microsoft Hellas, ο οποίος αναφέρθηκε στα προγράμματα ανάπτυξης και υποστήριξης του δικτύου συνεργατών, καθώς επίσης στα προγράμματα χορήγησης πολλαπλών αδειών χρήσης της Microsoft. Στη συνέχεια το λόγο πήρε η κ. Μαρία Σκιαδίτη, product manager της σειράς προϊόντων Back Office, η οποία παρουσίασε προϊόντα και λύσεις που βασίζονται στην τεχνολογία της Microsoft και καλύπτουν τις διαρκώς αυξανόμενες απαιτήσεις της ελληνικής αγοράς. Μεταξύ αυτών καταλέγεται ο Small Business Server, ο οποίος αποτελεί την ιδανική λύση server για μικρές επιχειρήσεις (μέχρι 25 χρήστες) και συνδυάζεται με τη λύση Internet/Intranet Business Server Pack και το Microsoft Back Office που απευθύνονται σε μεγαλύτερες επιχειρήσεις.

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Συνεχίζεται η δυναμική αναπτυξιακή πορεία των γνωστών καταστημάτων πώλησης παιχνιδομηχανών, video games, multimedia προϊόντων και άλλων περιφερειακών συσκευών "Teleclub", τα οποία αναπτύσσονται με τη μέθοδο του franchising. Στην οικογένεια των "Teleclub", που αριθμεί είκοσι τρεις μονάδες σε Ελλάδα και Κύπρο, προστέθηκε μία μονάδα στο Αιγάλεω και μία στην Κυψέλη, ενώ η εταιρία FC&D (Franchise Consulting & Development), η οποία είναι υπεύθυνη για την ανάπτυξη της αλυσίδας, βρίσκεται σε διαπραγματεύσεις με ενδιαφερόμενους δικαιοδόχους από την Κομοτηνή, τη Χίο, τη Ρόδο και δήμους της Αττικής.
Ο κ. Βασίλης Μωραΐτης, πρόεδρος της μητρικής εταιρίας Teleclub - The Player's Shop, αισιοδοξεί ότι με τη βοήθεια της FC&D, η οποία είναι εξειδικευμένη εταιρία ανάπτυξης επιχειρήσεων με τη μέθοδο του franchising, θα διευρυνθεί το δίκτυο σε τέτοιο βαθμό, ώστε στο τέλος του 1998 η αλυσίδα να αριθμεί συνολικά 40 καταστήματα.

Στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.istopolis.gr θα βρείτε την ISTOPOLIS, η οποία φιλοδοξεί να είναι τόπος συνάντησης όλων των Ελλήνων και των φίλων της χώρας μας, σε όποιο σημείο του πλανήτη κι αν βρίσκονται. Η ISTOPOLIS, όπως μία πραγματική πολιτεία, αλλάζει και διαμορφώνεται μέρα με τη μέρα με τη βοήθεια των πολιτών της, δηλαδή των χρηστών οι οποίοι την επισκέπτονται. Συμπληρώνοντας ένα απλό ερωτηματολόγιο, μπορείτε να αποκτήσετε δωρεάν το δικό σας "διαβατήριο", εξασφαλίζοντας με αυτόν τον τρόπο τη δυνατότητα χρήσης όλων των υπηρεσιών που προσφέρει η ISTOPOLIS. Μπορείτε, για παράδειγμα, να δημιουργήσετε τη δική σας home page στις σελίδες της, να συμμετάσχετε σε διαγωνισμούς, κληρώσεις, παιχνίδια, έρευνες, chat κ.λπ.
Ακόμα, υπάρχει το ΙΣΤΟΠΕΡΙΠΤΕΡΟ, όπου θα μπορείτε να ενημερώνεστε για τα καθημερινά νέα της ISTOPOLIS και τα νέα του Actif, να βρίσκετε links για διάφορα sites και άλλες χρήσιμες πληροφορίες.

Το βραβείο Blue Angel, μία ιδιαίτερα σημαντική διάκριση που δίνεται σε προϊόντα φιλικά προς το περιβάλλον, απονεμήθηκε πρόσφατα στον laser εκτυπωτή FS-600 της Kyocera. Αποφασιστικό ρόλο για τη συγκεκριμένη διάκριση διαδραμάτισε η μοναδική τεχνολογία ECOSYS, την οποία ενσωματώνουν οι laser εκτυπωτές Kyocera. Με τη συγκεκριμένη τεχνολογία ο εκτυπωτής μπορεί να λειτουργεί χωρίς cartridge, γεγονός που όχι μόνο συντελεί στην προστασία του περιβάλλοντος αλλά αποτελεί και την πιο οικονομική μέθοδο εκτύπωσης για τους εκτυπωτές σελίδας.
Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον FS-600, την τεχνολογία ECOSYS καθώς και όλους τους εκτυπωτές Kyocera μπορείτε να απευθυνθείτε στην Ντάκος Α.Ε. (Μαραθωνομάχων 2, Αργυρούπολη, τηλ.: 9935512).

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας



Ήρθε η ώρα να δούμε τα αποτελέσματα του διαγωνισμού του τεύχους Δεκεμβρίου, ο οποίος αφορούσε στο δημοφιλέστατο strategy "Total Annihilation". Οι νικητές, οι οποίοι κερδίζουν από ένα αντίτυπο του παιχνιδιού, είναι οι εξής:

1) Καραγεώργος Βασίλης, Λαμία
2) Βρακάς Θεόδωρος, Άνω Πατήσια
3) Παππάς Γεώργιος, Νέος Κόσμος
4) Ασαπίδης Πάνος, Θεσσαλονίκη
5) Χιώτης Σπύρος, Κόρινθος
6) Ευθυμίου Ιωάννης, Κόρινθος
7) Αναγνωστάκης Μιχάλης, Χανιά
8) Αλεξανδράκης Χάρης, Νέα Ιωνία
9) Μπανάκης Αναστάσιος, Θεσσαλονίκη
10) Χατζηπαναγιώτης Γιώργος, Χίος

Επιλαχόντες

1) Καπετανάκης Κώστας, Αθήνα
2) Παπαϊωάννου Μανώλης, Ρόδος
3) Βραϊνάκης Ιωάννης, Γαλάτσι
4) Κεφαλόπουλος Γιώργος, Πειραιάς
5) Κατιριτζίδης Δημήτρης, Ξάνθη
6) Παναγιωτίδης Δημήτρης, Θεσσαλονίκη
7) Λευθεριώτης Αλέξανδρος, Ηλιούπολη
8) Αρφάρας Βασίλειος, Καρπενήσι
9) Μυτιληναίος Δημήτρης, Ρόδος
10) Κήπος Απόστολος, Παραλία Διονυσίου Χαλκιδικής

Οι νικητές θα πρέπει να έχουν παραλάβει τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 20 Φεβρουαρίου. Στους κατοίκους της επαρχίας θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν έχει παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία ή έχει δώσει λανθασμένα στοιχεία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους με δώρο δέκα αντίτυπα του μοναδικού "G-Police"!

Οι σωστές απαντήσεις

1. Το Total Annihilation σχεδιάστηκε από την Cavedog Entertainment.
2. Το πρώτο και κυριότερο ρομπότ που θα χρειαστείτε στο παιχνίδι ονομάζεται Commander.
3. Η ομάδα αντίστασης ενάντια στην Core ονομάζεται Arm.

Η Number Nine στην Ελλάδα

Μεταξύ των μεγαλύτερων πρωτοπόρων κατασκευαστών τεχνολογίας video και γραφικών απεικονίσεων υψηλής απόδοσης καταλέγεται και η Number Nine. Τώρα τα προϊόντα της διατίθενται στην Ελλάδα και υποστηρίζονται πλήρως από την Info-Quest.

Η Number Nine ιδρύθηκε το 1982 και επί σειρά ετών αποτελεί μόνιμο συνεργάτη των μεγαλύτερων κατασκευαστών οθονών, ενώ παράλληλα διαθέτει την τεχνογνωσία που της επιτρέπει να παράγει σε σταθερή βάση προϊόντα αιχμής. Είναι χαρακτηριστικό ότι το 1993, όταν η

IBM παρουσίασε τη CGA με ανάλυση 320x480 και 16 χρώματα, η Number Nine διέθετε το Number Nine Graphics System που "ανέβαζε" την ανάλυση σε 1.024x768. Η εν λόγω εταιρία αποτελεί ακόμη την πρώτη κατασκευάστρια που από το 1994 διαθέτει στην αγορά τους μοναδικούς 128-bit επιταχυντές γραφικών με την καθιερωμένη στους επαγγελματικούς χώρους Imagine 128. Σήμερα, έχει προχωρήσει στην κατασκευή της τρίτης γενιάς προϊόντων ανάλογης απόδοσης και τεχνολογίας για πλατφόρμες PC και Mac. Η κορυφαίων επιδόσεων κάρτα Revolution 3D είναι "χτισμένη" γύρω από το πρωτοποριακό chip "Ticket to Ride" (T2R), το οποίο αποτελεί προϊόν της ιδίας και υποστηρίζει μέχρι 16MB μνήμης WRAM. Η Revolution 3D έχει ήδη αποσπάσει εξαιρετικά σχόλια και διακρίσεις από τον ειδικό Τύπο. Σήμερα, μάλιστα, θεωρείται η ταχύτερη επαγγελματική κάρτα. Σε εκείνους που δεν ενδιαφέρονται για τις "βαριές" επαγγελματικές εφαρμογές η Number Nine έχει να προτείνει τη σειρά Reality 33X. Η συγκεκριμένη σειρά θεωρείται ταχύτατη στην κατηγορία της και προσφέρει μία σειρά διευκολύνσεων όπως έξοδο για TV και υποστήριξη δύο monitors κάτω από τα Windows NT.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Info-Quest (Α. Πάντου 25, Καλλιθέα, τηλ.: 9299400 - 9248080, fax: 9299499 - 9232349).

Νέα συνεργασία Grup Multimedia - Europress

Η Grup Multimedia Systems ανακοινώνει την αποκλειστική συνεργασία της στην Ελλάδα με τη Europress, εταιρία με ταχύτατη ανάπτυξη στην Ευρώπη στον τομέα των ποιοτικών και εκπαιδευτικών PC CD-ROMs που απευθύνονται σε όλους (άντρες, γυναίκες και παιδιά κάθε ηλικίας). Με αυτή τη συνεργασία δίνεται στον απλό χρήστη η δυνατότητα να διασκεδάσει μαθαίνοντας μέσω 71 πολύ προσεγμένων και κατανοητών τίτλων, που αφορούν σε θέματα όπως:

* Πώς να νικήσετε στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Οδήγησης, οδηγώντας το αυτοκίνητο που σας αρέσει
* Πώς να οργανώσετε και να κερδίσετε βέβαια έναν ποδοσφαιρικό αγώνα
* Πώς να διακοσμήσετε το σπίτι σας ή να καλλιεργήσετε τον κήπο σας
* Πώς να φτιάξετε το αγαπημένο σας γλυκό
* Πώς να συντάξετε τον οικογενειακό σας προϋπολογισμό
* Πώς να δημιουργήσετε το δικό σας παιχνίδι κ.ο.κ.

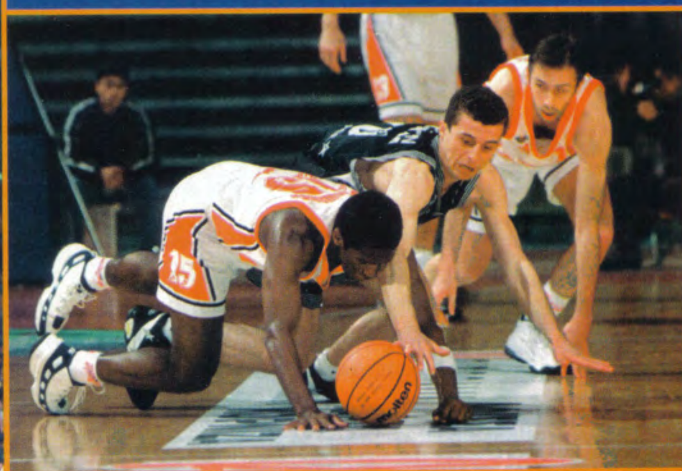
Σε ό,τι αφορά τα παιδιά, η ευαισθητοποιημένη προσέγγιση της Europress συμβάλλει στην εκ μέρους τους συνειδητοποίηση ότι η γνώση είναι ευχάριστη όσο ένα παιχνίδι και ότι είναι πολύ εύκολο να διασκεδάσουν με τα μαθήματα της γραμματικής και της αριθμητικής ή να ταξιδέψουν με νέους τρόπους στο χώρο των παραμυθιών (τα μικρότερα παιδιά) ή της κλασικής λογοτεχνίας (τα μεγαλύτερης ηλικίας).

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Grup Multimedia Systems (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000-24, fax: 9427109).

Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ...

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E..





✓ *1.100 φωτογραφίες, 3D animations, ηχητικά εφέ, videos*

στιγμιότυπα

άνω των 30 λεπτών

✓ *Ολοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα*

ευρωπαϊκά κύπελλα

✓ *Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της*

εθνικής ομάδας

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506

Forgive me, father, for I must SIN!





Η Ritual Entertainment δεν είναι και πολύ γνωστή, αν και αποτελείται από δημιουργούς παιχνιδιών με τεράστια πείρα και προϋπηρεσία στα ιερά τέρατα του χώρου των 3D παιχνιδιών, την id Softvare και τη 3D Realms. Ο πρώτος τίτλος που εξέδωσε ήταν ένα add-on για το Quake, το "Scourge of Armagon". Τώρα έρχεται να καταπλήξει τη βιομηχανία των παιχνιδιών με το πρώτο ολοκληρωμένο παιχνίδι της, το οποίο δεν θα μπορούσε να είναι παρά ένα 3D Shooter. Παρόλο που σε αυτά τα παιχνίδια η υπόθεση δεν παίζει και μεγάλο ρόλο, το "SiN" διαθέτει ένα πολυδιάστατο σενάριο, το οποίο αποκαλύπτεται στον παίκτη σιγά-σιγά, ανάλογα με τις πράξεις του. Υποδυόμενοι το συνταγματάρχη John R. Blade, θα περάσετε μέσα από έξι αποστολές για να εξιχνιάσετε το μυστήριο ενός ναρκωτικού που προκαλεί μεταλλάξεις στους χρήστες και να βρείτε εκείνον (ή καλύτερα εκείνη - ναι, ο εχθρός είναι γυναίκα) που κρύβεται πίσω από όλα αυτά. Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού θα είναι η μεγάλη ποικιλία στις τοποθεσίες όπου κινείστε (όχι πια οι μονότονα ίδιοι διάδρομοι), οι οποίες θα είναι γεμάτες χρώματα και ρεαλιστικά γραφικά, καθώς και η έντονη αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, αφού πολλές επιλογές και δράσεις σας είναι δυνατό να επηρεάσουν τη μετέπειτα πορεία σας στο παιχνίδι. Πάντως, το κακό με τα ονόματα αυτού του είδους των παιχνιδιών έχει παραγίνει (Blood, Doom...)!

Dune: Η αντεπίθεση!

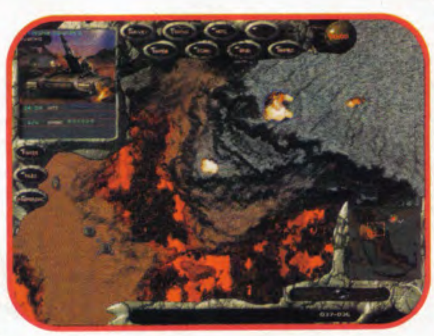




Ένας θρυλικός τίτλος πρόκειται να εξαπολύσει την αντεπίθεσή του. Η γνωστή και μη εξαιρετέα Westwood ανακοίνωσε την κυκλοφορία του "Dune 2000", το οποίο θα υποστηρίζει multiplayer δυνατότητες και γραφικά υψηλής ανάλυσης. Ακόμη και videos εμπνευσμένα από την ταινία προβλέπονται. Αναμένεται να κυκλοφορήσει την άνοιξη. Εμείς σας παρουσιάζουμε μερικά πρώτα δείγματα από την εμφάνιση του παιχνιδιού που σίγουρα θα προκαλέσει αίσθηση.

M.A.X. 2

Η Interplay, μια εταιρία που πάντοτε δημιουργεί ποιοτικά παιχνίδια, θα κυκλοφορήσει σύντομα τη συνέχεια ενός αρκετά καλού παιχνιδιού, του "M.A.X.". Η πρώτη και βασική διαφορά μεταξύ των δύο τίτλων εντοπίζεται στο γεγονός ότι, ενώ το αρχικό "M.A.X." ήταν turn-based παιχνίδι στρατηγικής, η συνέχειά του, το "M.A.X. 2", θα διαθέτει τρεις τύπους παιχνιδιού. Εκτός από τον παραδοσιακό turn-based, ο επίδοξος στρατηγός θα μπορεί να παίξει σε επίπεδο simultaneous turn-based, δηλαδή πιο γρήγορα και με πολλές καινοτομίες, καθώς και σε real-time στα πρότυπα του





ADVENTURE UPDATE

Μερικοί φίλοι εννοούν να μην καταλαβαίνουν τα αυτονόητα... Ελαβα μερικά e-mails, οι αποστολείς των οποίων, κρίνοντας αυστηρά με βάση τις προσωπικές προτιμήσεις τους (οι περισσότεροι εξ αυτών δηλώνουν action gamers), αμφισβητούν τα αποτελέσματα της έρευνας που δημοσίευσα από την παρούσα στήλη στο προηγούμενο τεύχος. Σύμφωνα με τους ισχυρισμούς τους, η πλειονότητα των χρηστών προτιμούν τα action games και αυτά σημειώνουν τις περισσότερες πωλήσεις. Αυτό που δεν μπορούν να καταλάβουν είναι μερικά απλά μαθηματικά... Τα action games απευθύνονται κυρίως σε ηλικίες μεταξύ 10 και 20 ετών (παίζουν και μεγαλύτερες ηλικίες, αλλά σε πολύ μικρά ποσοστά). Αντίθετα τα adventures και τα RPGs απευθύνονται σε ηλικίες μεταξύ 20 και 50. Νομίζω ότι η διαφορά είναι εμφανής. Εάν, δε, προσθέσετε και την οικονομική δυνατότητα που χωρίζει αυτές τις ηλικίες, τα πράγματα είναι ξεκάθαρα, για κάθε καλόπιστο φυσικά. Εχω επίσης επανειλημμένα τονίσει ότι, ειδικά στη χώρα μας, η τεράστια εξάπλωση των adventure games οφείλεται ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ στη σημαντική δουλειά που έκανε στο συγκεκριμένο είδος παλαιότερα το "Pixel" και τα τελευταία χρόνια το "PC Master". Εχω την πεποίθηση ότι, όσο οι άλλες κατηγορίες games θα αυξάνονται σιγά-σιγά, θα σημειωθεί "εξομάλυνση" της "στρεβλής" αυτής κατάστασης. Μέχρι τότε όμως έχουμε αρκετό δρόμο να διανύσουμε ακόμη...

Το μέλλον των computer games παρουσιάζεται ιδιαίτερα ασαφές. Η κρίση στο χώρο είναι τεράστια και οι πωλήσεις των παιχνιδιών ιδιαίτερα χαμηλές. Λίγα είναι αυτά που εμφανίζουν σημαντικές πωλήσεις. Η κρίση αυτή θυμίζει την αντίστοιχη που είχε προκληθεί επί της εποχής των Atari ST και της Amiga, πριν από περίπου 6 χρόνια. Τα περισσότερα παιχνίδια μόλις που καλύπτουν τα έξοδά τους, ενώ σημαντικό ποσοστό από αυτά "βάζει" μέσα τις εταιρίες, αφού οι πωλήσεις τους αριθμούν μόνο μερικές χιλιάδες. Για τη συγκεκριμένη κατάσταση υπεύθυνες είναι αποκλειστικά οι εταιρίες οι οποίες, αντί να επενδύουν σε καινούριες ιδέες, φροντίζουν να μιμούνται η μία την άλλη, ενώ παράλληλα το έχουν ρίξει στην κυκλοφορία sequels γνωστών επιτυχιών τους.
Το "παλιό" αγοραστικό κοινό παρουσιάζει σημάδια κούρασης και η κατάσταση σώζεται μόνο από το γεγονός ότι οι πωλήσεις των PCs παρουσιάζουν εκρηκτική άνοδο. Πολλοί ισχυρίζονται ότι το μέλλον των παιχνιδιών βρίσκεται στις on-line δυνατότητές τους, στο Internet δηλαδή, και ότι πρέπει να αλλάξει ο προσανατολισμός από τα single player στα multiplayer games. Προσωπικά αντιμετωπίζω με σκεπτικισμό τον προαναφερόμενο ισχυρισμό. Η βαθύτερη ανάγκη που οδήγησε στην εμφάνιση και παγκόσμια εξάπλωση των προσωπικών υπολογιστών δεν πιστεύω ότι έχει ανατραπεί από κάποιου άλλου επιπέδου "κοινωνικότητα". Είναι διαφορετικό να δίνεις στο χρήστη όλες τις δυνατότητες και διαφορετικό να πιστεύεις ότι το μέλλον βρίσκεται στα on-line multiplayer games. Το θέμα, πάντως, είναι πολύ σημαντικό και σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη θα ασχοληθούμε πιο διεξοδικά με τις εξελίξεις που σημειώνονται συνολικά σε ό,τι αφορά τα computer games.



RETURN TO KRONDOR





Τα ξένα περιοδικά μπορεί στο σύνολό τους να "έθαψαν" το RIVEN, αλλά το ένστικτο του κοινού δεν καταλαβαίνει από κάτι τέτοια. Ετσι, όπως δημοσίευσε η "Wall Street Journal", το συγκεκριμένο παιχνίδι έσπασε όλα τα ρεκόρ, πουλώντας σε λιγότερο από έναν μήνα περίπου 450.000 κομμάτια!!! (Κανένα άλλο παιχνίδι μέχρι τώρα δεν έχει κατορθώσει κάτι τέτοιο,

▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 25

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Η συνέχεια του πολύ καλού KKND πρόκειται να κυκλοφορήσει την άνοιξη. Αυτό ανακοίνωσε η δημιουργός εταιρία Beam Software, τονίζοντας την ύπαρξη νέων στοιχείων όπως τρεις races, νέες μονάδες και χάρτες, καθώς και δύο editors: ο ένας για τη δημιουργία μονάδων και ο άλλος για το στήσιμο ολοκληρωμένων αποστολών. Αναμείνατε!

Η είδηση αυτή αναφέρεται στις παλιές καραβάνες του χώρου, αφού πολύ λίγοι είναι αυτοί που ίσως θυμούνται ένα θρυλικό παιχνιδάκι που είχε εμφανιστεί στα 8-bit μηχανήματα και λεγόταν "Montezuma's Revenge". Το παιχνίδι είχε κάνει αίσθηση και στα PCs, αφού συνδύαζε την platfrom arcade δράση με puzzle χαρακτηριστικά. Ο δημιουργός του τότε ήταν μόλις 15 ετών. Σήμερα, ο Rob Jaeger, ενήλικος πλέον, είναι έτοιμος να παρουσιάσει τη μοντέρνα έκδοση ενός θρύλου. Η βασική φιλοσοφία του παιχνιδιού θα είναι η ίδια, κάτι που σημαίνει ότι θα χρειαστείτε πολλά φαιά κύτταρα του εγκεφάλου σας για να ολοκληρώσετε κάθε επίπεδο (όπου πια θα σας περιμένει ο κλασικός "μεγάλος κακός"). Εκείνο που θα αλλάξει είναι φυσικά η τεχνολογία που θα χρησιμοποιείται, η οποία θα είναι up to date δημιουργώντας ένα ιδιόμορφο 3D παιχνίδι με έντονα puzzle στοιχεία και ομοιότητες με τη σειρά των Mario. Λίγη υπομονή μέχρι τον Απρίλιο δεν θα μας "χαλάσει" και ιδιαίτερα!

Όσοι από εσάς αρέσκεστε στο να λύνετε σταυρόλεξα τις ελεύθερες ή ανιαρές ώρες σας, μπορείτε να συνδυάσετε τη διασκέδαση αυτή με την ενασχόλησή με τον υπολογιστή σας. Κάθε μέρα στο site: http://www.csmonitor.com/mixed_media/crosswordj/ crosswordj.html θα βρίσκετε ένα πλήρες (και αρκετά δύσκολο) αγγλικό σταυρόλεξο για να ακονίσετε τις ικανότητές σας. Ακόμη κάθεστε;

Εάν έχετε παιδιά άνω των 6 ετών και θέλετε να μοιραστείτε μαζί τους κάποιο game, τότε θα πρέπει μάλλον να επιλέξετε το "Lucky Luke" της Infogrames. Σε αυτό, ο πασίγνωστος ήρωας των comics που έβαλε τους Dalton στη φυλακή του Painful Gulch, έρχεται ξανά αντιμέτωπος μαζί τους, όταν οι διαβόητοι κακοποιοί αφήνονται ελεύθεροι, αφού πήραν χάρη από τον Πρόεδρο (τι αφέλεια κι αυτός!), και διαπράττουν το πρώτο τους έγκλημα. Κλέβουν την κοντινότερη τράπεζα, σκοτώνοντας το διευθυντή της, και διαφεύγουν γρήγορα από το Painful Gulch. Ο φτωχός και μόνος cowboy ρίχνεται πάλι στο κυνήγι, ακολουθώντας τα ίχνη των αδελφών Dalton. Το παιχνίδι διαθέτει 13 διαφορετικά επίπεδα και αρκετά bonus stages.

Μπορεί η κατηγορία των 3D παιχνιδιών δράσης να απέχει ελάχιστα από τον κορεσμό, όμως όταν η εταιρία του Steven Spielberg, DreamWorks Interactive, αποφασίζει να δημιουργήσει ένα τέτοιο παιχνίδι το ενδιαφέρον είναι μεγάλο. Ο τίτλος θα ονομάζεται "Trespasser" και θα εκτυλίσσεται μέσα σε ζούγκλες με τεράστια δέντρα και ακόμη μεγαλύτερα ξέφωτα. Υπολογίζεται ότι η επιφάνεια του νησιού όπου διαδραματίζεται το παιχνίδι είναι 15 τετραγωνικά χιλιόμετρα τρισδιάστατου χώρου! Οι δεινόσαυροι δεν θα μπορούσαν να λείπουν (το σενάριο αποτελεί συνέχεια του "Lost World") από το πλήρως interactive περιβάλλον, στο οποίο ο παίκτης μπορεί να κάνει τα πάντα και να επιδράσει ακόμη και στη μικρότερη πέτρα που θα βρει μπροστά του.

"Command & Conquer". Η διαφορά από τα υπόλοιπα real-time παιχνίδια στρατηγικής θα είναι η δυνατότητα "παγώματος" του παιχνιδιού, για να έχετε άφθονο χρόνο στη διάθεσή σας ούτως ώστε να σχεδιάσετε κατάλληλα τις κινήσεις σας. Άλλωστε η δυνατότητα για πενήντα επίπεδα zoom in και zoom out υπόσχεται μία αξέχαστη εμπειρία. Ο μεγάλος ανταγωνισμός στην κατηγορία απαιτεί σπουδαία χαρακτηριστικά από ένα παιχνίδι για να ξεχωρίσει και φαίνεται ότι το "M.A.X. 2" τα διαθέτει. Η δυνατότητα προσαρμογής του στις ανάγκες του παίκτη, με υποστήριξη πλήρους customization από τις menu bars μέχρι τις ίδιες τις μονάδες, είναι σίγουρο ότι δεν θα κάνει το παιχνίδι σε καμία περίπτωση ανιαρό.

Νέος simulator από την Dynamix



Όταν η Dynamix ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει έναν νέο εξομοιωτή, αυτό αποτελεί σίγουρα είδηση. Η εταιρία που μας έδωσε το "Red Baron" ετοιμάζει έναν simulator που θα αναφέρεται στην ταραγμένη εποχή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Στο "Aces: X-Fighters" βασικό χαρακτηριστικό θα είναι ότι εσείς, ως επικεφαλής μοίρας, θα έχετε τη δυνατότητα να σχεδιάσετε και να δοκιμάσετε νέα αεροσκάφη κατά τη διάρκεια του πολέμου. Φυσικά, όλα θα εξαρτώνται από τη χρονική στιγμή στην οποία βρίσκεστε (σε άμεση σύνδεση με την πραγματική ιστορία) και από τους πόρους που θα δαπανά η χώρα σας στην έρευνα σχετικά με τις νέες τεχνολογίες. Αν βρείτε κάτι πρώτοι από τους αντιπάλους σας, θα μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε στα αεροσκάφη σας και να τους αιφνιδιάσετε. Φυσικά, από το παιχνίδι δεν θα λείπει και το κομμάτι εκείνο, όπου θα πρέπει να λάβετε θέση στο cockpit και να πολεμήσετε στον αέρα. Σε κάθε παιχνίδι οι αποστολές θα είναι διαφορετικές, με αποτέλεσμα να μην είναι προβλέψιμοι οι στόχοι, ενώ και ο υπολογιστής θα έχει αναπτυγμένη "ευφυΐα" κατά τη διάρκεια των αερομαχιών και οι αντιδράσεις του θα είναι σχετικά απρόβλεπτες. Το ενδιαφέρον προβλέπεται αμείωτο και η αδρεναλίνη θα φθάσει στο κατακόρυφο!



ADVENTURE UPDATE

23 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

ούτε καν το "Myst", που εξακολουθεί να καταρρίπτει συνεχώς το ρεκόρ του παιχνιδιού με τις περισσότερες πωλήσεις στον κόσμο.

Ας περάσουμε σε πιο "δικές" μας ειδήσεις. Σοκ προκάλεσε η είδηση ότι hackers "κτύπησαν" το site της Sierra στο Internet! Για περισσότερες από τρεις ώρες επικρατούσε πραγματικό αλαλούμ, έως ότου οι υπεύθυνοι της εταιρίας θέσουν υπό έλεγχο την κατάσταση. Η Sierra ανακοίνωσε ότι, εκτός από την πρώτη/Βασική σελίδα, δεν "έγινε" κάποια άλλη ζημιά, ωστόσο οι φήμες μιλούν για πολύ γερό "κτύπημα". Η Sierra προσέλαβε αμέσως ειδικούς του χώρου για να μπορέσουν να βρουν τι και πώς έγινε και φυσικά για να αποκαταστήσουν πλήρως την ασφάλεια του site της.

"Μαζί δεν κάνουμε και χώρια δεν μπορούμε"... κάπως έτσι δεν τα λέει μία παροιμία μας; Ε, λοιπόν, κρατηθείτε καλά γιατί η είδηση που ακολουθεί προκάλεσε σάλο και πιστεύω ότι είμαστε το πρώτο περιοδικό που τη δημοσιεύει... Η Sierra κατόρθωσε να αγοράσει τα δικαιώματα του "RETURN TO KRONDOR" και θα το κυκλοφορήσει τελικά αυτή! Είδε και απόειδε η Sierra και τελικά βρήκε τη λύση!!! Πώς τα κατάφερε; Αγόρασε από τη 7th Level την εταιρία PyroTechnix (σύμφωνα με φήμες μετονομάστηκε σε P7 Solutions) που δημιουργούσε το παιχνίδι, αποκτώντας παράλληλα τα δικαιώματα της σειράς. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει τελικά το φθινόπωρο. Ο Raymond E. Feist, δημιουργός των περίφημων Riftwar Saga βιβλίων, στον κόσμο των οποίων είναι βασισμένο το παιχνίδι (και δημιουργός του εκπληκτικού Betryal at Krondor), δήλωσε: "... ήταν πολύ κολακευτικό το ότι η Sierra ήθελε τόσο πολύ να επανακτήσει τα δικαιώματα. Τώρα εργαζόμαστε για τους μελλοντικούς τίτλους της σειράς..." Τελικά, τα εκατομμύρια δεν αφήνουν κανέναν ασυγκίνητο, ενώ φαίνεται ως ο πιο αποτελεσματικός τρόπος για να ξεχνιούνται παλιές έχθρες. Μου φαίνεται ότι είναι καιρός να εξασκήσω και εγώ το σπορ αυτό. Θα τσακώνομαι με διάφορους "φίλους και συνεργάτες" και μετά για να "ξανακολλήσουμε" θα ζητώ μερικά εκατομμυριάκια... Τι λέτε, δεν θα έχω θετικό αποτέλεσμα;



ULTIMA 9

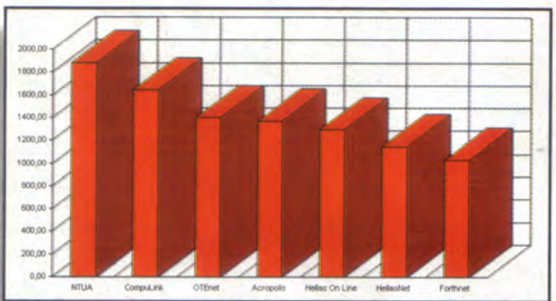


Συνεχίζοντας με τη Sierra, έτσι για να θυμηθώ τον παλιό μας έρωτα, η εταιρία μόλις κυκλοφόρησε την έκδοση 3.0 του "The Realm", ανακοινώνοντας ότι το παιχνίδι έχει περίπου 14.000 συνδρομητές!!! Η νέα έκδοση του Realm περιέχει περισσότερες τοποθεσίες από οποιοδήποτε άλλο adventure/RPG της εταιρίας και για του λόγου το αληθές προσέξτε τα στοιχεία που ακολουθούν: 11 πόλεις αντί της αρχικής μίας και περίπου 15 με 20 νέα dungeons. Προσθέστε και άνω των 100 συνολικά spells, δυνατότητα επιλογής χαρακτήρων από 24 διαφορετικούς τύπους, εντελώς νέο σύστημα μαγείας και μαχών και πολλά άλλα...

Ακόμη μία είδηση από τη Sierra. Η εταιρία κυκλοφόρησε το soundtrack του "Quest for Glory V: Dragonfire". Ναι, διαβάζετε σωστά. Προτού εμφανιστεί το παιχνίδι, η Sierra κυκλοφόρησε ένα CD που περιέχει όλη την εκπληκτικής ποιότητας μουσική του παιχνιδιού, ενώ παράλληλα περιέχει και ένα interactive demo του. Όσοι το άκουσαν λένε ότι είναι πάρα πολύ καλό...

Τελειώνοντας, μία ακόμη σημαντική είδηση. Η Origin ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει μία συλλογή με τον τίτλο "The Ultima Collection", η οποία θα περιέχει τα 10 games που έχουν κυκλοφορήσει συνολικά στην ομώνυμη σειρά, από το Ultima 1 (1980) ως το Ultima 8 (1994) αλλά και τα "Silver Seed" και "Forge of Virtue". Επίσης θα περιέχει συνεντεύξεις του Richard Garriott, το όραμά του για το επερχόμενο Ultima 9, καθώς και το πρώτο παιχνίδι που δημιούργησε, το "Akalabeth". Εάν προσθέσετε και έναν 16σέλιδο άτλαντα με τους χάρτες όπως ήταν στα πρωτότυπα (περιέχοντας και τους αντίστοιχους πάνινους χάρτες από κάθε παιχνίδι), θα καταλάβετε ότι μιλάμε για την ΑΠΟΛΥΤΗ συλλογή...





ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ

Ελάτε σε άμεση επαφή με την κοινωνία των πληροφοριών. Τώρα η νέα αυτόνομη σύνδεση των 2.0 Mbps κάνει την πρόσβαση στο Internet ταχύτατη, απεριόριστη και πιο ευέλικτη.

ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΟ ΔΙΚΤΥΟ

Είναι σημαντικό να μπορείτε να έχετε άμεση σύνδεση με όλη την Ελλάδα! Σήμερα, 36 ελληνικές πόλεις είναι δικτυωμένες και επικοινωνούν μέσω CompuLink.





ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΙΚΟ SERVICE

Για εμάς η άμεση εξυπηρέτηση των συνδρομητών μας είναι standard. Γι' αυτό 18 ώρες το 24ωρο, 365 ημέρες το χρόνο, είμαστε στη διάθεσή σας, για να λύσουμε κάθε απορία ή να σας βοηθήσουμε να εξοικειωθείτε με τον κυβερνοχώρο.

Τώρα, ευέλικτα πακέτα συνδρομής, έτσι όπως εσείς τα επιλέγετε, προσαρμοσμένα στις δικές σας ανάγκες.
Μαζί δύο εγχειρίδια χρήσης και Starter Kit σε CD-ROM.



ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ



World News

Ενημερωθείτε για τις τρέχουσες εξελίξεις στον κόσμο με τη μοναδική παγκόσμια εφημερίδα World News, συνδεθείτε με το αρχείο περιοδικών της Ηλεκτρονικής Βιβλιοθήκης, μελετήστε και κάντε καίριες επενδύσεις μέσω της υπηρεσίας Χρηματιστήριο Αθηνών.



ΔΩΡΕΑΝ BBS

Σας την κάνουμε δώρο, γιατί είναι ευκαιρία να αλλάξετε ατμόσφαιρα, αφού on-line υπηρεσία δεν είναι μόνο το Internet... Συνδεθείτε, λοιπόν, με το πρότυπο περιβάλλον της BBS για να κάνετε τις on-line "συναντήσεις" σας ή να στείλετε και να λάβετε το e-mail σας. Πάρτε μια γεύση φιλικής και εύχρηστης σύνδεσης...

Enjoy BBS!

ΔΩΡΕΑΝ ON-LINE GAMES

The GAME NET COMPULINK

Αν η περιπέτεια είναι στο αίμα σας και η δράση σάς συναρπάζει, χρειάζεστε μερικές γερές δόσεις on-line ψυχαγωγίας. Από τη στιγμή που θα γίνετε συνδρομητής μας, αποκτάτε δωρεάν πρόσβαση στο μοναδικό δίκτυο multi-player games. Δώρα, διαγωνισμοί και εκπλήξεις σας περιμένουν!



ΜΕ ΚΑΘΕ ΝΕΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΩΡΕΑΝ ΜΙΑ DYNAMIC VISA ΚΑΙ... ΧΡΕΩΣΤΕ ΤΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΑΣ!

COMPULINK NETWORK

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τα (01) 9249761-8 (031) 287610

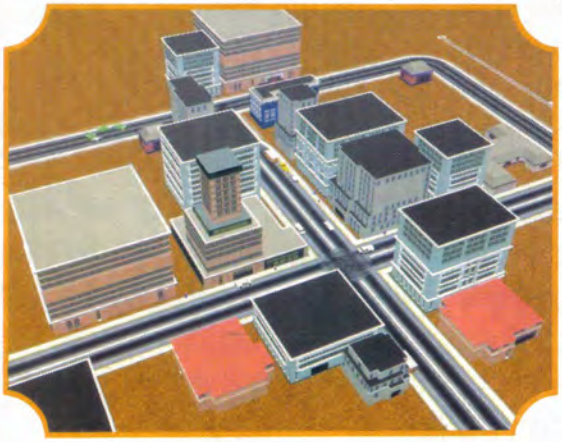
PC Spy

Από την παρούσα στήλη παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.

SIMCITY 3000

από τη Maxis

Στον κόσμο των games οτιδήποτε περιέχει το πρόθεμα "Sim" έχει συνδεθεί ανέκκλητα με τη Maxis. Εχοντας δημιουργήσει εξομοιώσεις κάθε είδους, έδινε στον παίκτη την ευθύνη τρένων, ουρανοξυστών ή ολόκληρης της βιολογικής αλυσίδας! Το μεγάλο hit της εταιρίας ήταν αναμφίβολα το SimCity, η δεύτερη έκδοση του οποίου (SimCity 2000) παίζεται μανιωδώς μέχρι σήμερα και έχει δημιουργήσει το δικό της μύθο ανάμεσα στους PC gamers. Η νέα έκδοση του SimCity, που παράλληλα σηματοδοτεί την επόμενη γενιά στα παιχνίδια του είδους, ονομάζεται (πώς αλλιώς;) SimCity 3000. Οι υποψήφιοι δήμαρχοι έχουν ακόμη έναν λόγο να τρίβουν ικανοποιημένοι τα χέρια τους, ο οποίος συνοψίζεται σε δύο ψηφία: 3D.



Η 3D engine του SimCity υποστηρίζεται πως είναι εντελώς νέα. Ο παίκτης μπορεί να περιστρέψει πλήρως την άποψη της πόλης και να zoom-άρει από το επίπεδο του εδάφους έως δεκαπέντε χιλιόμετρα πάνω από την πόλη (το zoom-out της δεκαετίας, με άλλες λέξεις). Στο επίπεδο του εδάφους οι πόλεις είναι ιδιαίτερα "ζωντανές": Αυτοκίνητα κυκλοφορούν στους δρόμους, οι Simcitizens πηγαινοέρχονται στις δουλειές τους και τα κτίρια σφύζουν από ζωή. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία κτιρίων, ορισμένα από τα οποία είναι εντελώς νέα, ενώ καθένα από αυτά περιλαμβάνει mini simulators, οι οποίοι ρυθμίζουν την ηλεκτροδότηση, τη θέρμανση και ένα σωρό άλλες λειτουργικές λεπτομέρειες.

Καθώς ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να παρακολουθεί την κίνηση στους δρόμους, η Maxis έχει προσθέσει ένα σωρό στοιχεία, που κάνουν ακόμα πιο ρεαλιστική την κυκλοφορία του στις εικονικές πόλεις: Τα κτίρια διαθέτουν αυξημένη λεπτομέρεια και αλληλεπιδρούν ρεαλιστικά με το φως. Οι δραστηριότητες των κατοίκων αποκαλύπτονται πλήρως στον παίκτη, ο οποίος μπορεί να γίνει ακόμα και μάρτυρας εγκλημάτων στις κακόφημες συνοικίες της πόλης. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να ερωτώνται άμεσα οι κάτοικοι για το τι τους αρέσει και τι όχι στην πόλη, ώστε να διαμορφώνεται μία σφαιρική άποψη για τα προβλήματά τους (καλό θα ήταν ο παίκτης να συμβουλεύεται τους κατοίκους συχνότερα από άπαξ κάθε τετραετία, όπως πράττουν πολλοί εγχώριοι δήμαρχοι). Στον τομέα του ήχου η Maxis αναπτύσσει μία surround μηχανή ήχου, για να δώσει στον παίκτη και την ακουστική εντύπωση του ζην σε μία εικονική πόλη. Για όσους δεν μπορούν ή δεν θέλουν να τα κάνουν όλα μόνοι τους, έχει προβλεφθεί η ύπαρξη δημοτικών συμβούλων, οι οποίοι μπορούν να συμβουλεύσουν ή να αναλάβουν εξ ολοκλήρου κάποιον τομέα. Η Maxis υποστηρίζει ότι η συμπεριφορά τους έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να είναι ιδιαίτερα λειτουργικοί, για να συμβάλουν ουσιαστικά στη διαχείριση των καθηκόντων σας. Ενα από τα καινούρια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού (κοινός τόπος πλέον σε αρκετά παιχνίδια) είναι η δυνατότητα προσθήκης διάφορων add-ons στο βασικό πρόγραμμα, τα οποία περιλαμβάνουν νέα κτίρια και σενάρια.

Η επιτυχία των Sim Cities είναι βαριά κληρονομιά στους ώμους της Maxis, η οποία φρόντισε να πάρει μία καλή, δοκιμασμένη συνταγή και να της προσθέσει σχεδόν όλες τις νέες τεχνολογικές εξελίξεις. Το πέρασμα και μόνο







σε πραγματικό 3D είναι κάτι που συναρπάζει τους φίλους του είδους, οι οποίοι έχουν αποδειχθεί πολλοί και φανατικοί. Μέχρι να κυκλοφορήσει η τελική έκδοση (έχει ήδη γνωρίσει τις σχετικές αναβολές), δεν μπορώ να προδικάσω την επιτυχία της. Θα αναφέρω μονάχα πως ίσως έχει τις περισσότερες ελπίδες σε σχέση με κάθε άλλο τίτλο, ο οποίος θα κυκλοφορήσει στο προσεχές διάστημα.

του Ηλία Βουτσά

ADDICTION PINBALL

από τη Microprose



Για να γίνει μία πιστή εξομοίωση φλίπερ στους υπολογιστές, χρειάζονται ένα σωρό υπολογισμοί. Ο τρισδιάστατος χώρος, η απόκριση των υλικών, η κίνηση της μπίλιας, οι ταυτόχρονοι ήχοι και τα οπτικά εφέ απαιτούν τόσο ακριβείς και πολύπλοκους υπολογισμούς, ώστε αυτοί δεν μπορεί να αφεθούν στην τύχη - αλλιώς δεν έχουμε εξομοίωση αλλά παραλλαγή. Αρκετά τα καλά φλίπερ που έχουμε δει κατά καιρούς και εξαιρετικά ρεαλιστικό το Timeshock που κυκλοφόρησε σχετικά πρόσφατα. Ακόμα και αυτό όμως είχε ορατά περιθώρια για βελτιώσεις, αλλά -όπως προαναφέραμε- απαιτούνται πολλές και ακριβείς μετρήσεις, για να έχουμε ένα όσο το δυνατόν πιστότερο μοντέλο του παραδοσιακού φλίπερ. Τέτοιους υπολογισμούς έκαναν οι τεχνικοί της Team 17. Επειτα από πολλές και μακροχρόνιες μετρήσεις σε πραγματικά φλίπερ έφτιαξαν ένα μοντέλο που, όπως δηλώνουν τουλάχιστον, προσομοιώνει σχεδόν τέλεια την πραγματικότητα. Η κίνηση της μπίλιας γίνεται σε τρισδιάστατο περιβάλλον με καταπληκτικά γραφικά, ενώ οι αποκρίσεις της θυμίζουν την πραγματική κίνηση, ιδιαίτερα σε ένα γρήγορο μηχάνημα. Εξομοιώνονται ακόμη στοιχεία όπως η σκιά και η αντανάκλαση του φωτός πάνω στην μπίλια, ενώ στο φλίπερ μπορούν να εμφανιστούν μέχρι έξι μπίλιες ταυτόχρονα. Τα γραφικά του Addiction, για να δικαιολογήσουν το όνομά του, αρκούν για να καταστήσουν το παιχνίδι ελκυστικό. Εχουν μορφοποιηθεί σε Silicon Graphics workstation, επιλογή που δικαιώνει απόλυτα το αποτέλεσμα. Υπάρχουν πολλές διαθέσιμες αναλύσεις που ξεκινούν από την κλασική 640x480 και φθάνουν ως τη 1.600x1.200. (Θέλω να δω σε τι monitor θα το τρέξετε!) Η οπτική γωνία καθορίζεται από το χρήστη και υπάρχουν αρκετές δυνατότητες μείωσης των λεπτομερειών για ομαλή κίνηση. Τα δεδομένα στον ήχο είναι τα ίδια και καλύτερα, καθώς, εκτός από τις βελτιωμένες τεχνικές για άμεση απόκριση του ήχου, περιλαμβάνονται επίσης καμιά τριανταριά(!) audio tracks. Το Addiction Pinball έχει δύο τραπέζια. Το πρώτο έχει αντλήσει το θέμα του από το Worms, το δημοφιλέστατο παιχνίδι της Team 17, που εμφανίστηκε για πρώτη φορά (και έκανε πάταγο) στην Amiga. Είναι ένα καταπληκτικό σε σχεδίαση τραπέζι, που προδιαθέτει ιδιαίτερα ευχάριστα όσους έχουν ασχοληθεί συνολικά περισσότερες από εκατό ώρες με το Worms (ο γράφων είναι ένας από αυτούς). Το δεύτερο τραπέζι ονομάζεται Rally Fever και έχει ως θέμα έναν γρήγορο, καρτουνίστικο αγώνα. Οι φήμες ισχυρίζονται ότι η μπίλια πηγαίνει τόσο γρήγορα που θα δυσκολεύεστε να τη βλέπετε. Τα τραπέζια του Addiction Pinball είναι αρκετά ισορροπημένα ως προς τη δυσκολία, ενώ ο τίτλος διαθέτει επιπλέον τις απαραίτητες tilt δυνατότητες για όσους αρέσκονται στο παραδοσιακό "άθλημα". Θα εκθρονίσει το Timeshock; Πολύ σύντομα θα το γνωρίζουμε...





του Ηλία Βουτσά



ASHERON'S CALL

από τη Microsoft

Τη δόξα του Ultima Online και του Meridian φαίνεται να ζήλεψε η Microsoft και ετοιμάζεται να κάνει το ντεμπούτο της στα on-line RPGs. Τα τελευταία κερδίζουν συνεχώς έδαφος και θεωρούνται από πολλούς ο κινητήριος μοχλός που θα "ξελασπώσει" το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών και θα δώσει νέα διάσταση στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία γενικότερα. Τα role playing games είναι ιδεώδη για ταυτόχρονη δράση ανάμεσα σε εκατοντάδες παίκτες, καθένας από τους οποίους υποδύεται συγκεκριμένο πρόσωπο σε έναν εικονικό κόσμο. (Τα Doom-οειδή, για παράδειγμα, προσφέρουν ανάλογη απόλαυση μόνο για όσο διαρκεί ένα deathmatch, ενώ τα adventures παραμένουν αυστηρά προσωπικές υποθέσεις.) Η Microsoft δεν χάνει ευκαιρία να ανακατευτεί σε οποιαδήποτε αγορά, στην οποία προβλέπεται σημαντικό κέρδος. Τώρα ευελπιστεί να ταράξει τα νερά με το Asheron's Call. Τα γραφικά του παιχνιδιού θα είναι πλήρως τρισδιάστατα και θα διαθέτουν εξαιρετική λεπτομέρεια. Επιπλέον, ο τίτλος θα αποτελεί ένα από τα κυριότερα παιχνίδια του Internet gaming zone (www.zone.com) της εταιρίας. Η προγραμματιστική ομάδα σκοπεύει να κάνει τον κόσμο του Asheron's Call να κινείται αποκλειστικά στις τρεις διαστάσεις με 16-bit χρώμα (γεγονός που θα απαιτεί μεγάλη υπολογιστική ισχύ από τους συνδεόμενους στο παιχνίδι υπολογιστές), ενώ κατά πάσα πιθανότητα θα υποστηρίζονται όλοι οι 3D επιταχυντές, αν και σε αυτό το σημείο της ανάπτυξης ακόμα τίποτα δεν είναι οριστικό. Ο κόσμος του Asheron's Call θα είναι αχανής, περιλαμβάνοντας πάμπολλες μοναδικές τοποθεσίες και dungeons. Θα υπάρχουν επίσης πολλές πόλεις, στις οποίες ο παίκτης -εκτός από την εξερεύνηση- θα μπορεί να δράσει και ως "πολιτικό ζώο". Οι παίκτες θα μπορούν να αποφασίζουν για τους νόμους, οι οποίοι θα διοικούν μία πόλη (ή δεν θα διοικούν, αν πρόκειται για αναρχούμενες πόλεις), και να προσθέτουν τα δικά τους κτίσματα και καταστήματα σε αυτή. Στα υπό σχεδίαση βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού συμπεριλαμβάνονται ορισμένα που θα το κάνουν ιδιαίτερα ρεαλιστικό, όπως είναι η εναλλαγή μέρας-νύχτας ή η εναλλαγή στις εποχές του χρόνου και τις καιρικές συνθήκες από περιοχή σε περιοχή. Το ρεαλισμό του παιχνιδιού επιτείνει η μηχανή δημιουργίας χαρακτήρων, καθώς οι οπτικές και λειτουργικές λεπτομέρειες ενός χαρακτήρα θα είναι ιδιαίτερα αναπτυγμένες. Ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει το σχήμα προσώπου και το χρώμα ματιών, μαλλιών και δέρματος, ενώ οι πολεμιστές θα μπορούν να σχεδιάσουν τα δικά τους σχέδια στις ασπίδες και τις πανοπλίες τους.



Επιπλέον κάθε παίκτης θα έχει όνομα ξεχωριστό από αυτά των υπόλοιπων, ώστε να διασφαλίζεται ότι θα είναι πράγματι μοναδικός στο παιχνίδι. Θα υπάρχει επίσης ένα σύστημα επικηρύξεων, ανάλογο με αυτό του Diablo, για να μη βρίσκουν ησυχία όσοι προτιμούν να γυρίζουν σφάζοντας αδιακρίτως άλλους χρήστες. Το Asheron's Call θα διαθέτει επίσης εξελιγμένο σύστημα διαχείρισης χαρακτηριστικών και spells, ακόμα και τη δυνατότητα να ανταλλάσσονται όλα αυτά μεταξύ τους (μου δίνεις διακόσιους experience points για τρεις fireballs;). Τέτοιες λειτουργίες αυξάνουν τη δράση ανάμεσα στους παίκτες, οι οποίοι έτσι έχουν τη δυνατότητα να συμμαχούν με πολλούς τρόπους. Το Asheron's Call φαντάζει απίστευτα καλό, αλλά... Microsoft είναι αυτή, κανείς δεν μπορεί να ξέρει τι μας επιφυλάσσει (bugs, για παράδειγμα). Τα πράγματα θα ξεκαθαρίσουν κατά τα μέσα του 1998, οπότε αναμένεται να κυκλοφορήσει ο τίτλος.

του Ηλία Βουτσά




ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
NBA LIVE 98
EA SPORTS
ANDRETTI RACING
EA SPORTS
FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
EA SPORTS
GALAPAGOS
WING COMMANDER PROPHECY
Jane's
LONGBOW 2
Dungeon Keeper
BULLFROG
E+Π
PLOTLINE A.E.
ΣΟΛΩΜΟΥ 28
ΤΗΛ: 3834735-3837856-3837785
ARMORED FIST 2
M1A2 ABRAMS
NOVALOGIC - THE ART OF WAR
CD CORNERS: ΑΓ. ΙΩΑΝΝΟΥ 102 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ, 6012256 • ΜΠΟΤΑΣΗ 8 & ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ, 3840482 • ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27, 3825024 • ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 40 & ΒΑΛΑΩΡΙΤΟΥ 7 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, 6801771 • ΚΑΛΑΜΩΝ 8 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ • Λ. ΥΜΗΤΤΟΥ ΠΑΓΚΡΑΤΙ • ΜΙΑΟΥΛΗ 24 ΧΑΛΚΙΔΑ, 0221-87315
NEW LOGIC A.E. (ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ Β. ΕΛΛΑΔΑΣ): ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ: 031-551184-7
LASE E.Π.Ε. (ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ Ν. ΕΛΛΑΔΑΣ ΚΑΙ ΝΗΣΙΩΝ): ΚΑΠΕΤΑΝΑΚΗ 35 ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΤΗΛ: 9831272-9831535
CD CORNERS SHOP-IN-SHOP: ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ • • MICROWINGS, 2617525 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ • • FUTURELAND, 6004221 ΑΙΓΑΛΕΩ • • COMPUTER ALFA, 5981621 • AM COMPUTERS, 5987587 • ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ • • ΑΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, 6480501 ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ • • KIM DATA SYSTEMS, 9952410 ΑΧΑΡΝΑΙ • • GENCOME, 2444261 Κ. ΚΗΦΙΣΙΑ • • ASTRA COMPUTERS, 8073204 ΚΑΛΛΙΘΕΑ • • ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, 9531850 ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ • • AM COMPUTERS, 4618252 ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ • • ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ COMPUTERS, 4952499 • ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΡΑΙΑ, 4970878 • AM COMPUTERS, 5398572 ΚΟΥΚΑΚΙ • • ARMA VIDEO CLUB ΜΑΡΟΥΣΙ • • VIRGIN MEGASTORES, 6806041 • ΕΠΙΛΟΓΗ, 8065575 Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ • • DATA GATE, 6203929 Ν. ΙΩΝΙΑ • • ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ ΚΟΣΜΑΣ, 2717663 Ν. ΣΜΥΡΝΗ • • ΒΡΕΤΤΟΥ Δ. ΜΑΡΙΑ, 9315159 • MICROSTORE COMPUTERS, 9350692 • SUN STORES, 9847771 ΠΑΓΚΡΑΤΙ • • ΑΦΟΙ ΚΑΡΑΒΑΝΟΥ Ο.Ε., 7518502 ΠΑΤΗΣΙΩΝ • • ATHENS COMPUTER CENTER, 3809217 ΠΑΤΡΑ • • GAME HOUSE, 061-273841 ΠΕΙΡΑΙΑΣ • • COMPUTER ALFA, 3838795 • GAME BUSTER, 4113723 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ • • DMS, 5734411 ΠΕΥΚΗ • • RISE, 6143550 ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ • • NEW CREATION, 3304618 • ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ, 3829629 • COMPUTER ALFA, 3838795 ΣΥΝΤΑΓΜΑ • • VIRGIN MEGASTORES, 3314792 ΧΑΛΑΝΔΡΙ • • ΤΣΑΜΟΣ, 6826642 • CD FILES, 6848405 • SAVE THE GAME, 6856488 ΧΟΛΑΡΓΟΣ • • GAME HOUSE, 6543646 ΨΥΧΙΚΟ • • GAME HOUSE, 6777362
ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ: MULTIRAMA • ONE WAY • TELECLUB • GAME BUSTER • ΠΛΑΙΣΙΟ • ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ



GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE

από τη Microprose

Παιχνίδια με υπερήρωες των κόμικς έχουμε δει πολλά όλα αυτά τα χρόνια, αλλά τα περισσότερα ήταν απλά (έως και απλούστατα) platforms. Ο υποτιθέμενος υπερήρωας (συνήθως ο Batman), πηγαίνοντας ολοένα δεξιά-αριστερά και σκοτώνοντας εκατοντάδες κακούς με ένα χτύπημα, έφθανε στην καρδιά του προβλήματος (τελικός αντίπαλος). Εκεί, έπειτα από σύντομη μονομαχία, έσωζε τον κόσμο από ακόμη έναν δυνάστη. Δεν έχω αντίρρηση, για την εποχή τους ήταν καλά, αφού με το ίδιο interface μπορούσαν να γραφούν εκατοντάδες παραλλαγές της ίδιας κατά βάση υπόθεσης. Σήμερα όμως η κατάσταση έχει αλλάξει, αφού η δημιουργία ενός computer game έγινε πολύ πιο σύνθετη υπόθεση. Εντούτοις, παιχνίδια που να παίρνουν στα σοβαρά την υπόθεση των υπερηρώων, αναπαριστώντας παράλληλα πιστά το κλίμα των κόμικς και δίνοντας στους παίκτες πολλαπλές επιλογές και ρεαλιστική (κατά το δυνατόν) διάσταση στο θέμα, δεν έχουν εμφανιστεί μέχρι στιγμής.

Το κενό έρχεται να καλύψει το Guardians: Agents of Justice της Microprose που δημιουργήθηκε από τη SimTex, εταιρία υπεύθυνη για τα άκρως εθιστικά Master of Orion. Οποτε ακούμε "Microprose", δύο τινά έρχονται στο νου μας: στρατηγική και εξομοίωση. Το Agents of Justice είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, με RPG στοιχεία και σκηνές με πλούσια δράση, η οποία θυμίζει περισσότερο τα εξαιρετικά X-Com (ένα πρώτο εχέγγυο για τους φίλους του είδους). Είναι δε το πρώτο από μία σειρά παρόμοιων παιχνιδιών που θα ακολουθήσουν. Το σενάριο θέλει τη Γη του 2091 να καταστρέφεται από τη συνεχιζόμενη μόλυνση, και την κοινωνία να καταρρέει κάτω από την καταπίεση των εταιριών, τη διάλυση των κυβερνήσεων και την ανεξέλεγκτη εξάπλωση των ναρκωτικών. Στην ήδη θλιβερή κατάσταση έρχεται να προστεθεί η ύπαρξη τριών μεγάλων εγκληματικών οργανώσεων και μιας ολόκληρης στρατιάς υπερφυσικών μεταλλαγμένων. Ποιος θα σώσει τον κόσμο από την επικείμενη καταστροφή; Μα, αυτοί που το έκαναν από καταβολής κόμικς: οι υπερήρωες! Αυτήν τη φορά οι υπερήρωες είναι επίσης μεταλλαγμένοι και σχηματίζουν το Star Council με σκοπό την υπεράσπιση της ανθρωπότητας. Ο παίκτης αναλαμβάνει, ως επικεφαλής του Star Council, να προσλαμβάνει συνεχώς νέους υπερήρωες και να τους στέλνει σε περιοχές στις οποίες υπάρχει ανάγκη, όπου εμπλέκονται σε turn based μάχες στις μελλοντικές πόλεις. Το σκηνικό των μαχών θυμίζει ιδιαίτερα τα X-Com, αλλά η επίδραση των ηρώων στο περιβάλλον είναι αυξημένη και θεαματικότερη. Ενδιάμεσα των αποστολών ο παίκτης πρέπει να διαχειριστεί τους πόρους του, να ερευνήσει νέες τεχνολογίες και να αναπτύξει τους υπερήρωές του. Οσον αφορά στο τελευταίο, υπάρχουν εκατοντάδες χαρακτηριστικά που μπορείτε να καθορίσετε, δημιουργώντας εντελώς διαφορετικά είδη υπερηρώων με πολλές και διαφορετικές δυνάμεις.

Με την ολοκλήρωση κάποιας αποστολής ο παίκτης παίρνει πόντους εμπειρίας (τα RPG χαρακτηριστικά που αναφέραμε), τους οποίους χρησιμοποιεί για τη βελτίωση των ηρώων, αλλά και fame points, για έρευνα και ανάπτυξη των εγκαταστάσεών του. Ενα από τα πλέον υποσχόμενα χαρακτηριστικά του Agents of Justice είναι η πολλαπλότητα των στόχων και αποστολών που αυξάνει την αντοχή του στο χρόνο. Αν και ο βασικός στόχος είναι η καταπολέμηση των τριών εγκληματικών οργανώσεων, κάθε φορά που αρχίζει ένα νέο παιχνίδι απαιτείται διαφορετική προσέγγιση και στρατηγική. Αυτό συμβαίνει γιατί αλλάζουν το είδος των αποστολών, οι οποίες δημιουργούνται τυχαία, αλλά και ο συσχετισμός δυνάμεων ανάμεσα στους εγκληματίες, οι οποίοι απαιτούν διαφορετική αντιμετώπιση κάθε φορά.

Το Agents of Justice είναι ένα παιχνίδι με βάθος που αναμένεται να αποτελέσει σίγουρη επιτυχία για το 1998. Αν και η κυκλοφορία του έχει καθυστερήσει αρκετά και η μία αναβολή διαδέχεται την άλλη, σίγουρα επιφυλάσσει μεγάλες προκλήσεις. Φαίνεται πως η αναμονή αξίζει τον κόπο...

του Ηλία Βουτσά





Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 206 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (1) **DIABLO** (BLIZZARD)
2 (4) **CURSE OF MONKEY ISLAND** (LUCASARTS)
3 (5) **PANDORA DIRECTIVE** (ACCESS)
4 (2) **RIVEN** (CYAN)
5 (-) **LARRY 7** (SIERRA)

ACTION

1 (1) **TOMB RAIDER 2** (CORE DESIGN)
2 (-) **QUAKE 2** (ID)
3 (5) **DUKE NUKEM 3D** (APOGEE)
4 (3) **JEDI KNIGHT** (LUCASARTS)
5 (4) **OUTLAWS** (LUCASARTS)

STRATEGY

1 (1) **RED ALERT** (WESTWOOD)
2 (2) **WARCRAFT 2** (BLIZZARD)
3 (-) **AGE OF EMPIRES** (MICROSOFT)
4 (5) **DUNGEON KEEPER** (BULLFROG)
5 (3) **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2** (NEW WORLD COMPUTING)

SIMULATION

1 (2) **NBA LIVE 98** (ELECTRONIC ARTS)
2 (1) **FIFA 98** (ELECTRONIC ARTS)
3 (3) **NEED FOR SPEED 2** (ELECTRONIC ARTS)
4 (-) **FLIGHT SIMULATOR 98** (MICROSOFT)
5 (-) **CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98** (EIDOS)

TOP TEN

#		Τίτλος	Εταιρία	Κατηγορία	
1	▲	**NBA LIVE 98 (5)**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆
2	▼	**RED ALERT (1)**	(WESTWOOD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
3	▲	**DIABLO**	(BLIZZARD)	ADVENTURE	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
4	▼	**FIFA 98 (2)**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆
5	▼	**WARCRAFT 2 (4)**	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
6	▲	**NEED FOR SPEEED 2**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆
7	▲	**CURSE OF MONKEY ISLAND (10)**	(LUCASARTS)	ADVENTURE	☆☆
8	▼	**TOMB RAIDER 2 (3)**	(CORE DESIGN)	ACTION	☆☆
9	▲	**QUAKE 2**	(ID)	ACTION	☆
10	▲	**AGE OF EMPIRES**	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ *Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.*
▼ *Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.*
\- *Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.*

Το NBA Live 98 φαίνεται πως έπιασε για τα καλά τον παλμό των gamers, σκαρφαλώνοντας στην πρώτη θέση μόλις το δεύτερο μήνα μετά την είσοδό του στο TOP TEN μας, επιτυγχάνοντας μάλιστα σημαντική διαφορά από το δεύτερο και... καταϊδρωμένο Red Alert. Το Quake 2 μπήκε στο TOP TEN σχεδόν ταυτόχρονα με την κυκλοφορία του και αναμένουμε να δούμε την πορεία του τους επόμενους μήνες.

VERTIGO

Ο παράδεισος του gamer που σέβεται τον εαυτό του και θέλει να βρίσκει άμεσα τις νέες κυκλοφορίες λέγεται "Vertigo" και βρίσκεται στην οδό Μπόταση. Οι πιστοί σίγουρα το γνωρίζουν, ενώ οι αμύητοι είναι ευκαιρία να το μάθουν.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Vertigo by night.

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: Vertigo
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Multimedia τίτλοι
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Μπόταση 6, Αθήνα
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 3824536, 3832500



Το σήμα του καταστήματος.


Αποψη από το εσωτερικό του καταστήματος.

Το κατάστημα Vertigo λειτουργεί εδώ και περίπου τρία χρόνια και έχει καταφέρει να αποτελέσει πόλο έλξης για κάθε χρήστη που ενδιαφέρεται για την προμήθεια multimedia τίτλων, είτε αυτοί είναι παιχνίδια είτε γενικότερου ενδιαφέροντος παραγωγές. Βασικό χαρακτηριστικό του καταστήματος η μεγάλη γκάμα προϊόντων που διαθέτει, η οποία επιτρέπει σε κάθε χρήστη να βρει το πρόγραμμα που ψάχνει, με ευκολία και άψογη εξυπηρέτηση. Ολες οι τελευταίες μεγάλες κυκλοφορίες στο χώρο των παιχνιδιών βρίσκουν έγκαιρα τη θέση τους στα ράφια του Vertigo και περίμενουν (ή μάλλον προκαλούν) τους "περίεργους" επισκέπτες του να τα αγοράσουν. Επιστημονικοί και εκπαιδευτικοί τίτλοι, λεξικά, προγράμματα εκμάθησης ξένων γλωσσών ακόμη και adult (χμ!) μπορούν να εντοπιστούν στο κατάστημα. Και μην περιμένετε ότι αυτός ο εντοπισμός απαιτεί σόναρ ή... ραντάρ προσέγγισης.

Σημαντικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι το κατάστημα δεν εμπορεύεται ούτε υπολογιστές ούτε περιφερειακά, όπως άλλα του χώρου. Αντίθετα, προτιμά την αποκλειστική και διεξοδική ενασχόληση με τους multimedia τίτλους. Επιπλέον, η πολιτική του υπαγορεύει την ειδίκευση σε PC τίτλους και τη μη διάθεση -προς το παρόν- προϊόντων Playstation, μολονότι η παρουσία του τελευταίου στο χώρο των video games είναι δυναμική.

Ο χώρος του καταστήματος είναι άκρως λειτουργικός, αφού είναι αρκετά ευρύχωρος και επιτρέπει την πρόσβαση σε κάθε τίτλο του ενδιαφέροντός σας.

Τα CD-ROMs είναι ομοιόμορφα τοποθετημένα και ταξινομημένα κατά θεματολογία, ούτως ώστε να μην ψάχνετε στα τυφλά. Σε γενικές γραμμές, ο χώρος είναι ζεστός και ανθρώπινος και προδιαθέτει για "πολύωρη" αναζήτηση μέχρι την τελική απόφαση. Οι δε υπεύθυνοι του καταστήματος είναι ιδιαίτερα φιλικοί και έτοιμοι να εξυπηρετήσουν ανά πάσα στιγμή οποιονδήποτε πελάτη αντιμετωπίζει πρόβλημα.



Τα παιχνίδια καταλαμβάνουν περίοπτη θέση στο Vertigo.

Σημαντικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι το κατάστημα δεν εμπορεύεται ούτε υπολογιστές ούτε περιφερειακά, όπως άλλα του χώρου. Αντίθετα, προτιμά την αποκλειστική και διεξοδική ενασχόληση με τους multimedia τίτλους. Επιπλέον, η πολιτική του υπαγορεύει την ειδίκευση σε PC τίτλους και τη μη διάθεση -προς το παρόν- προϊόντων Playstation, μολονότι η παρουσία του τελευταίου στο χώρο των video games είναι δυναμική.



Ο ιδιοκτήτης του Vertigo ποζάρει στο φακό του "PC Master".

Η ενημέρωση που παρέχει είναι όντως υποδειγματική και, σε συνδυασμό με τις ανταγωνιστικές τιμές, είναι βέβαιο ότι δεν θα αφήσει κανέναν επισκέπτη παραπονεμένο! Η υποστήριξη, άλλωστε, που εξασφαλίζει το Vertigo στους πελάτες του είναι σπουδαία, αφού αρκεί ένα τηλεφώνημα για να αποσταλεί στους υποψήφιους πελάτες πλήρης κατάλογος εντελώς δωρεάν. Σημειωτέον ότι, εάν διαμένετε μακριά από το Κέντρο, μπορείτε να παραλάβετε τους τίτλους της αρεσκείας σας εντός μίας εργάσιμης ημέρας (απλώς, τηλεφωνήστε και δώστε την παραγγελία σας).

Στους στόχους του καταστήματος για το άμεσο μέλλον εντάσσεται η επέκταση στο χώρο του Internet, όπου πρόκειται να παρουσιαστεί το site του με πλήθος πληροφοριών για κάθε gamer όπως λύσεις και hints, demos νέων και παλιών παιχνιδιών, ενημέρωση σχετικά με τις αναμενόμενες κυκλοφορίες, καθώς και δυνατότητα παραγγελίας τίτλων που διακινεί το κατάστημα. Επιπλέον, στόχος παραμένει η συνέχεια και συνέπεια στο χώρο των PC τίτλων και η διαρκής ενημέρωση γύρω από τις νέες τεχνολογίες όπως το DVD-ROM, το οποίο έρχεται να υποσκελίσει το CD-ROM. ■

USER POWER

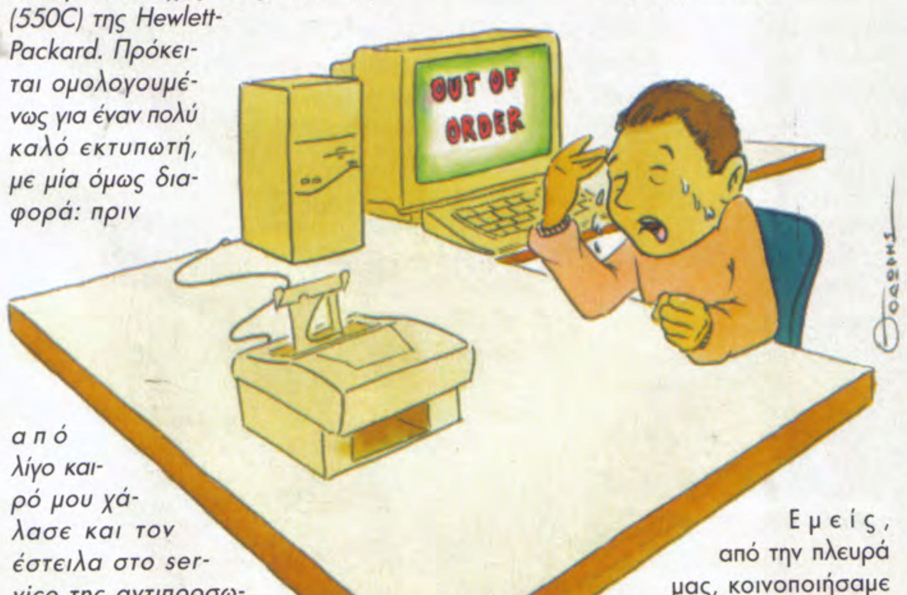
Αυτόν το μήνα κεντρικό θέμα της στήλης αποτελεί η επιστολή ενός αναγνώστη, ο οποίος εκφράζει τα παράπονά του για το service μεγάλης εταιρίας δραστηριοποιούμενης στο χώρο της Πληροφορικής. Υπενθυμίζουμε ότι μπορείτε να στέλνετε τα γράμματά σας στην εξής διεύθυνση: Περιοδικό PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Για τη στήλη User Power".

ΓΡΑΝΑΖΙΑ... ΤΕΛΟΣ!

Από ένα... γρανάζι την έπαθε ο αναγνώστης μας Γιάννης Παπαδόπουλος από τη Λαμπρινή, όπως γράφει στην επιστολή που έφθασε στα γραφεία του περιοδικού μας, αναζητώντας μάταια έναν Κύρο... Γρανάζη για να του λύσει το πρόβλημα που παρουσιάστηκε με τον εκτυπωτή του! Ας δώσουμε, όμως, το λόγο στο φίλο μας.

"Με αυτή την επιστολή-καταγγελία που σας στέλνω, θα ήθελα να σας ενημερώσω σχετικά με το κύρος μίας εκ των μεγαλύτερων εταιριών κατασκευής εκτυπωτών και άλλων ειδών μηχανοργάνωσης της αγοράς.

Συγκεκριμένα, πριν από μόλις δύο χρόνια έγινα κάτοχος ενός εκτυπωτή (550C) της Hewlett-Packard. Πρόκειται ομολογουμένως για έναν πολύ καλό εκτυπωτή, με μία όμως διαφορά: πριν από λίγο καιρό μου χάλασε και τον έστειλα στο service της αντιπροσωπίας, απ' όπου μου επιστράφηκε ανεπισκεύαστος. Η ζημιά, όπως φαίνεται και από την αναφορά επισκευής που επισυνάπτω, είναι 'σπασμένο γρανάζι στον τροφοδότη χαρτιού'. Οταν ρώτησα συγκεκριμένα τι ακριβώς συμβαίνει, μου απάντησαν πως δεν διαθέτουν το συγκεκριμένο γρανάζι!!!



Συμβουλή μου: Μακριά από την αγορά μηχανημάτων της Hewlett-Packard, διότι δεν υπάρχουν ανταλλακτικά.

Θα ήθελα να δημοσιεύσετε την καταγγελία αυτή, η οποία γίνεται και προς ενημέρωση για προστασία του καταναλωτικού κοινού.

Γιάννης Παπαδόπουλος,

Ενας φοβερά αγανακτισμένος καταναλωτής"

(Τα πλήρη στοιχεία του κ. Παπαδόπουλου βρίσκονται στη διάθεση του περιοδικού.)

Μαζί με την επιστολή έφθασε όντως στα χέρια μας και η αναφορά επισκευής με αριθμό 135882 και ημερομηνία 4/12/97 της Quest Services, την οποία υπογράφει ο τεχνικός κ. Σταύρος Δασκαλάκης, σημειώνοντας τα εξής: *"Υπάρχει σπασμένο γρανάζι στον τροφοδότη του χαρτιού. Η ζημιά είναι ανεπισκεύαστη και η προσπάθεια για αποκατάσταση της βλάβης απέτυχε".*

Εμείς, από την πλευρά μας, κοινοποιήσαμε τα παράπονα του αναγνώστη στη Hewlett-Packard Hellas, χωρίς όμως να λάβουμε έγκαιρα απάντηση, παρ' ότι επιμείναμε αρκετές φορές και μέσω τηλεφώνου, στην προσπάθειά μας να επικοινωνήσουμε με κάποιον υπεύθυνο, με σκοπό να μάθουμε εάν όντως υπάρχει πρόβλημα με ορισμένα από τα ανταλλακτικά των ιδιαίτερα δημοφιλών στην ελληνική αγορά προϊόντων της γνωστής εταιρίας. Αν η απάντηση έρθει, έστω και καθυστερημέ-

να, ασφαλώς και θα τη δημοσιεύσουμε στο επόμενο τεύχος του περιοδικού, ώστε οι αναγνώστες μας να είναι σε θέση να αποκτήσουν πλήρη γνώση του θέματος, έχοντας προηγούμενως ακούσει και τις δύο πλευρές.

Ενα ενδιαφέρον ζήτημα που θίγεται εμμέσως -πλην σαφώς- από το φίλο μας αφορά στο service που παρέχουν οι εταιρίες ειδών Πληροφορικής μετά τη λήξη της εγγύησης των προϊόντων τους. Το θέμα αυτό, όπως εύκολα μπορείτε να αντιληφθείτε, χαρακτηρίζεται ως ιδιαίτερα σοβαρό, αφού σχετίζεται άμεσα με την ουσιαστική διάρκεια ζωής των μηχανημάτων που πωλούνται στον τελικό καταναλωτή. Θα συμφωνήσουμε στο ότι κάθε συσκευή συνοδεύεται από μία περίοδο εγγύησης, μετά τη λήξη της οποίας η επισκευή κοστίζει ή μπορεί να είναι ακόμη και αδύνατη, εάν η βλάβη κριθεί ανεπισκεύαστη. Θα συμφωνήσουμε επίσης στο ότι δεν είναι λογικό να περιμένουμε από ένα μηχάνημα, όσο προσεγμένη και ποιοτική κι αν είναι η κατασκευή του, να λειτουργεί άψογα για πάντα.

Μήπως, όμως, τελικά αποτελεί παραλογισμό να αγοράζουμε, για παράδειγμα, έναν εκτυπωτή με εγγύηση ενός χρόνου και να βρισκόμαστε, μερικούς μήνες μετά το πέρας της, στη διαδικασία αναζήτησης νέου εκτυπωτή, επειδή ένα ανταλλακτικό απλώς... σταμάτησε να υπάρχει;

Διότι εδώ φθάνουμε πλέον στο σημείο να κάνουμε λόγο όχι για "εγγύηση ενός χρόνου" αλλά για "διάρκεια ζωής ενός χρόνου"! Από εκεί και πέρα, επαφίεται στην... καλή τύχη του καταναλωτή, αν θα "πέσει" σε κάποιο κομμάτι που θα επιβιώσει περισσότερο ή, αντίθετα, αν θα καταριέται την ώρα και τη στιγμή που έμπλεξε με τον κόσμο της Πληροφορικής, έναν κόσμο που σκοτώνει τα άλογά του όταν γεράσουν (και γερνάνε πολύ γρήγορα τα άτιμα!)...

Μία άποψη που "φοριέται" πολύ τον τελευταίο καιρό υποστηρίζει πως δεν είναι δυνατόν να έχουμε απαιτήσεις περί υψηλής ποιότητας κατασκευής, λόγου χάρη, στα chips των επεξεργαστών ή των διάφορων καρτών που τοποθετούμε στον υπολογιστή μας, καθώς κάτι τέτοιο θα αύξανε δυσανάλογα το κόστος τους και μάλιστα χωρίς λόγο, αφού κάθε χρόνο όλο και κάποια αναβάθμιση θα χρειάζονταν. (Αλλος μπελάς πάλι και τούτος, στον οποίο όμως θα δώσουμε ιδιαίτερη έμφαση κάποια άλλη φορά.)

Συμφωνούμε πως η προαναφερόμενη άποψη δεν στερείται λογικής, ωστόσο δεν μας εξηγεί τι γίνεται στην περίπτωση ενός monitor ή ενός εκτυπωτή που δεν ανήκουν στα περιφερειακά που αλλάζουμε κάθε τρεις και λίγο!

Και μη βιαστεί κανείς να μιλήσει για συμβόλαια συντήρησης ή ασφάλειας, διότι θα ανταπαντήσουμε πως ο απλός home user σπάνια καταφεύγει είτε στη μία είτε στην άλλη μέθοδο, δεν παύει όμως να έχει την απαίτηση να εξυπηρετηθεί από εκείνους οι οποίοι κατά τη διάρκεια της αγοράς τού έταζαν λαγούς με πετραχήλια, τη στιγμή μάλιστα που δεν φταίει.

Εντάξει, αν η οθόνη μας πέσει στο πάτωμα και αχρηστευθεί επειδή δεν την είχαμε στερεώσει γερά στο τραπέζι, δεν θα έχουμε δα και την απαίτηση να μας δώσουν μία καινούρια.

Στην περίπτωση, όμως, κατά την οποία έναν μήνα μετά τη λήξη της εγγύησής της καεί ξαφνικά η λάμπα της, θα έχουμε κάθε δικαίωμα να είμαστε δυσαρεστημένοι αν μας πουν πως "είναι ανεπισκεύαστη λόγω υψηλού κόστους", ειδικά μάλιστα όταν τα λόγια αυτά εκστομίζονται όχι από κάποιον φουκαρά μικρο-κατασκευαστή, ο οποίος μετρά ακόμη και τις πενταροδεκάρες, αλλά από μεγάλη και εγνωσμένου κύρους εταιρία του χώρου - με άλλα λόγια, από εκείνες που θεωρούμε ως "επώνυμες", "κολοσσούς" και δεν συμμαζεύεται...

Το "PC Master" σας υπόσχεται πως δεν θα σταματήσει εδώ. Σκοπεύουμε και στα επόμενα τεύχη να δώσουμε έκταση στο ακανθώδες ζήτημα της ποιότητας κατασκευής των PCs και των περιφερειακών τους, περιμένουμε δε εναγωνίως την κατάθεση και των δικών σας εμπειριών. **Καιρός να ερευνήσουμε κατά πόσο αυτό που μας αρέσει να ονομάζουμε "φθηνό PC" αποτελεί δόκιμη ορολογία ή, τελικά, δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα "κακό PC", το οποίο -εν κατακλείδι- μας στοιχίζει πολύ ακριβά, τόσο στο πορτοφόλι όσο και στα νεύρα μας!** ■



ΞΥΠΝΑΣ ΜΕΣΑ ΜΟΥ ΤΟ ΖΩΟ

Καρτούν του γνωστού μας Αρκά

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Ο Αρκάς και τα σκίτσα του μας έχουν συντροφέψει εδώ και αρκετά χρόνια. Οι κυνικοί και δηκτικοί ήρωές του, από το παλιότερο "Show business" μέχρι και τις πρόσφατες "Χαμηλές πτήσεις", έχουν αναδείξει το εκκεντρικό χιούμορ του δημιουργού τους και μας έχουν χαρίσει πολλά συνωμοτικά χαμόγελα. Με αφορμή αυτή την επιτυχία, ο Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη έκρινε πως έφτασε το πλήρωμα του χρόνου, ώστε ο Αρκάς και η κομπανία του να μετακομίσουν στο CD-ROM. Ετσι, γεννήθηκε το "Ξυπνάς μέσα μου το ζώο".

Πρόκειται για έναν τίτλο ο οποίος βασίζεται σε παλαιότερο άλμπουμ του δημιουργού και αποτελεί, σύμφωνα με τη συσκευασία, ένα ταξίδι "βίας, πάθους, λαγνείας και διαστροφής" στον άγριο κόσμο των ζώων. Εσείς μπορείτε να το δείτε και ως ντοκιμαντέρ. Τοποθετώντας το στον υπολογιστή θα μάθετε πώς ζευγαρώνει ο ποντικός με την καμηλοπάρδαλη, πώς καμουφλάρονται οι καρχαρίες, πώς εκτονώνονται οι ιπποπόταμοι, πώς ντύνονται οι αγελάδες και χίλιες δυο άλλες κρυφές έως τώρα λεπτομέρειες.



Το "μουσικό" παιχνίδι του πακέτου...

Το CD περιέχει πλήθος γελοιογραφιών του Αρκά, οι οποίες διατίθενται και προς εκτύπωση. Κάποιες από αυτές επιτρέπουν στο χρήστη να τις εξερευνήσει και να βρει κρυμμένα animations και αστείες λεπτομέρειες. Επίσης, ο τίτλος περιλαμβάνει μία σειρά από mini ιστορίες, στις οποίες έχει προστεθεί ήχος και κίνηση, ενώ τα περιεχόμενα συμπληρώνονται από δύο απλά παιχνίδια. Ειδικά το παιχνίδι "Τσίρκο", το οποίο κατ' ουσία αποτελεί ένα τεστ μνήμης, είναι πολύ διασκεδαστικό.

Τα γραφικά, σχεδιασμένα όλα στο χέρι από τον ίδιο τον Αρκά, είναι πρωτότυπα και χαριτωμένα. Ο ήχος είναι ευρηματικός και επενδύει με ωραίο τρόπο την παρουσίαση των σκίτσων. Γενικά ο τίτλος διαθέτει, εκτός από τις ίδιες τις γελοιογραφίες, μερικά πολύ έξυπνα αστεία και θα σας διασκεδάσει σίγουρα όταν τον δείτε για πρώτη φορά. Το πρόβλημα, όμως, είναι ότι η απόλαυσή σας δεν θα διαρκέσει παρά για σύντομο χρονικό διάστημα, καθώς τα περιεχόμενα είναι περιορισμένα σε μέγεθος. Ετσι, μολονότι καθετί στο CD είναι καλοφτιαγμένο, πολλοί χρήστες θα μείνουν με την αίσθηση του ανικανοποίητου. Τα πράγματα θα ήταν καλύτερα αν ο Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη είχε συμπεριλάβει στο πρόγραμμα περισσότερα βιβλιαράκια και ήρωες από το πλούσιο έργο του Αρκά. Παρ' όλα αυτά, το "Ξυπνάς μέσα μου το ζώο" αποτελεί έναν πνευματώδη και έξυπνο τίτλο, αντάξιο του χιούμορ του δημιουργού του. Μάλιστα, η προσθήκη του comic "Αταίριαστοι έρωτες" στη συσκευασία αποτελεί επιπλέον δέλεαρ για τους επίδοξους αγοραστές.



Τρυφερές στιγμές...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33, 8MB RAM, SVGA, 2x CD-ROM, Windows 95, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Τα είδωλα του ελληνικού σινεμά σε ένα CD-ROM

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Ηταν κάτι που έλειπε. Ενώ το ξένο - και δη το αμερικανικό - κινηματογραφικό ρεπερτόριο έχει καλυφθεί επαρκώς από πλήθος CD-ROMs, όπως η σειρά "Cinemania" της Microsoft ή το ελληνικό "Η μαγεία του Cinema", δεν είχε κυκλοφορήσει ένας τίτλος αφιερωμένος αποκλειστικά στον ελληνικό κινηματογράφο και τους συντελεστές του. Να όμως που η νέα κυκλοφορία της Εθνodata, η



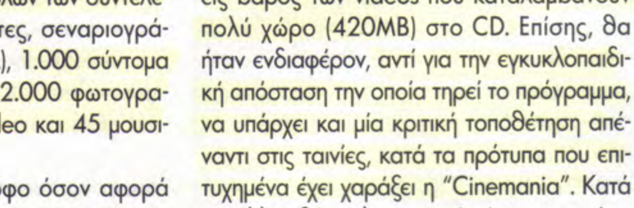
Η αρχική οθόνη.

οποία ανήκει στον όμιλο της Εθνικής Τράπεζας, έρχεται να συμπληρώσει αυτό το κενό.

Το CD βασίζεται στο πολύτιμο αρχειακό υλικό των Κ. Κωνσταντινίδη και Π. Κοκκαλένιου. Στα περιεχόμενά του, τα οποία καλύπτουν όλες τις ελληνικές ταινίες που έχουν προβληθεί μέχρι σήμερα, συμπεριλαμβάνονται 7.500 φιλμογραφίες όλων των συντελεστών (ηθοποιοί, σκηνοθέτες, σεναριογράφοι, μουσικοί, μοντέρ κ.λπ.), 1.000 σύντομα βιογραφικά σημειώματα, 2.000 φωτογραφίες, 35 αποσπάσματα video και 45 μουσικά κομμάτια.

Το interface είναι όμορφο όσον αφορά στο σχεδιασμό και αρκετά πρακτικό στη χρήση. Επιτρέπει την αναζήτηση πληροφοριών για έναν συντελεστή ή για μία ταινία. Η αναζήτηση μπορεί να περιοριστεί σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, ενώ η εύρεση μιας ταινίας γίνεται βάσει του τίτλου, των συντελεστών ή των βραβείων που έχει λάβει. Για παράδειγμα, μπορείτε να βρείτε όλες τις ταινίες τις οποίες έχει σκηνοθετήσει ο Μ. Κακογιάννης από το 1955 έως το 1965. Αξίζει να σημειωθεί ότι για τις περισσότερες ταινίες, εκτός από μία αναφορά των ανθρώπων που εργάστηκαν για την πραγματοποίησή τους, παρουσιάζεται περίληψη της υπόθεσης και μερικά ακόμα στατιστικά στοιχεία (εισιτήρια, βραβεύσεις κ.λπ.). Επίσης, τα περίπου 90.000 links που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα και το εύχρηστο ευρετήριό του επιτρέπουν την εύκολη πρόσβαση στις παρεχόμενες πληροφορίες.

Σε γενικές γραμμές, ο "Ελληνικός Κινηματογράφος" περιέχει πλούσιο -και σε πολλές περιπτώσεις σπάνιο- υλικό, το οποίο παρουσιάζεται με όμορφο τρόπο. Προσωπικά ένα παράπονο που θα ήθελα να εκφράσω είναι ότι θα μπορούσαν να υπάρχουν περισσότερες βιβλιογραφίες, φιλμογραφίες και φωτογραφίες, ακόμα και εις βάρος των videos που καταλαμβάνουν πολύ χώρο (420MB) στο CD. Επίσης, θα ήταν ενδιαφέρον, αντί για την εγκυκλοπαιδική απόσταση την οποία τηρεί το πρόγραμμα, να υπάρχει και μία κριτική τοποθέτηση απέναντι στις ταινίες, κατά τα πρότυπα που επιτυχημένα έχει χαράξει η "Cinemania". Κατά τα άλλα, δύσκολα μπορεί κάποιος να έχει ενστάσεις τόσο για το τεχνικό μέρος όσο και για το περιεχόμενο της καλοφτιαγμένης και πλούσιας δουλειάς της Εθνodata.



Η βιογραφία του Λαυρέντη Διανέλλου, του αιώνιου πατέρα.

Ενας τίτλος σαν τον "Ελληνικό Κινηματογράφο" είναι κάτι που αναμενόταν εδώ και πολύ καιρό. Αν και εσείς ενδιαφέρεστε για το θέμα, δεν έχετε παρά να τον προμηθευτείτε.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εθνodata
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium, 12MB RAM, SVGA, 4x CD-ROM, Windows 95, SoundBlaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001
ΤΙΜΗ: 11.800 δρχ.

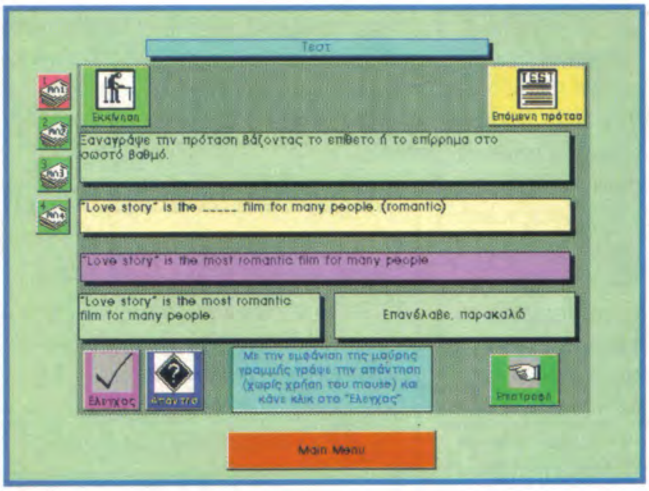
TALK-MATE TUTOR ACADEMY - ENGLISH

Το μικρότερο φροντιστήριο του κόσμου

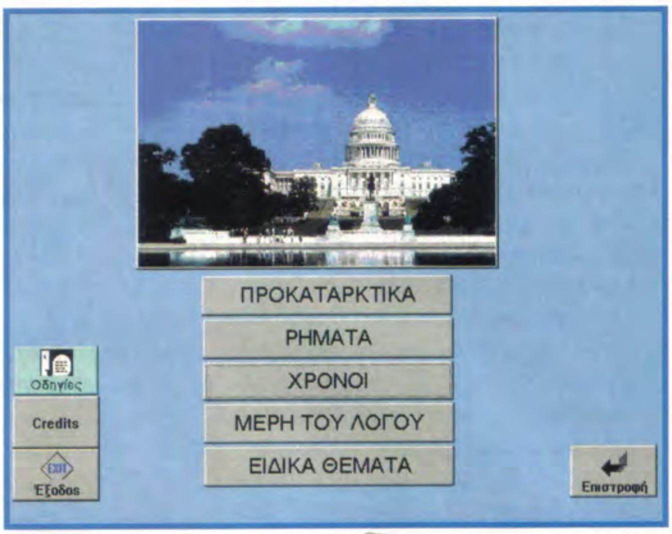
του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Το εκπαιδευτικό software είναι εν πολλοίς παρεξηγημένο. Μολονότι υπάρχει η εντύπωση ότι στην αγορά διατίθενται πολλοί σχετικοί τίτλοι, η πραγματικότητα είναι διαφορετική. Οι περισσότερες κυκλοφορίες εντάσσονται στην κατηγορία edutainment, δηλαδή πρόκειται για προγράμματα που συνδυάζουν -σε διάφορες αναλογίες- την εκπαίδευση με τη διασκέδαση. Η Tadex Technology, αντίθετα, αποφάσισε να δημιουργήσει ένα πρόγραμμα με πιο ξεκάθαρο εκπαιδευτικό χαρακτήρα, που έχει ως σκοπό να αποτελέσει ένα πολύτιμο μέσο για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας.

Η ύλη την οποία καλύπτει χωρίζεται σε πέντε μεγάλες διδακτικές ενότητες: προκαταρκτικά, ρήματα, χρόνοι, μέρη του λόγου, ειδικά θέματα. Οι ενότητες που καλύπτονται πε-



Μια άσκηση του τύπου "συμπληρώστε τα κενά". Εδώ έγραψα την απάντηση χωρίς τελεία στο τέλος και θεωρήθηκε λάθος!



Εδώ γίνεται η επιλογή μίας εκ των πέντε βασικών διδακτικών ενοτήτων.

ριλαμβάνουν, εκτός των άλλων, τους ρηματικούς τύπους, την προφορά, τη σύγκριση, τα άρθρα, τον πλάγιο λόγο, τα βοηθητικά ρήματα, τα είδη των προτάσεων και δεκάδες άλλα ζητήματα. Η εκπαιδευτική ύλη που περιλαμβάνεται συμπληρώνεται από πολλές ασκήσεις με συγκεκριμένο διδακτικό σκοπό, που βαθμολογούνται και αποτελούν κίνητρο βελτίωσης για το μαθητή.

Στις περισσότερες ασκήσεις, ο μαθητής καλείται να συμπληρώσει τα κενά διαστήματα σε μία πρόταση, την οποία μπορεί να βλέπει γραμμένη στην οθόνη ή απλώς να την ακούει. Η χρήση της φωνής είναι ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του προγράμματος, γιατί επιτρέπει αμεσότερη επαφή με τη διδασκόμενη γλώσσα και την πραγματικότητα.

Αυτό το χαρακτηριστικό, σε συνδυασμό με τον ορθολογιστικό καταμερισμό της ύλης και την πληθώρα των ασκήσεων και των παραδειγμάτων, καθιστά τον τίτλο ένα πλήρες βοήθημα, το οποίο καλύπτει -σύμφωνα με τους δημιουργούς του- τη διδακτέα ύλη που αντιστοιχεί στα δύο πρώτα έτη ενός φροντιστηρίου της αγγλικής γλώσσας.

Το πρόγραμμα διαθέτει ένα αρκετά καλοσχεδιασμένο διδακτικό σύστημα, το δε περιεχόμενό του μπορεί να χαρακτηριστεί πλήρες. Ο μαθητής σίγουρα μπορεί να ωφεληθεί από την εφαρμογή, το interface της οποίας είναι πρωτότυπο και πιστεύουμε πως θα αρέσει στις ηλικίες για τις οποίες προορίζεται ο τίτλος (το κεντρικό menu είναι ένα interactive σχολείο, οι αίθουσες του οποίου "ενεργοποιούνται" σταδιακά με κάθε νέο τίτλο της σειράς "Talk-mate tutor academy" που θα εγκαθιστάτε στον υπολογιστή σας).

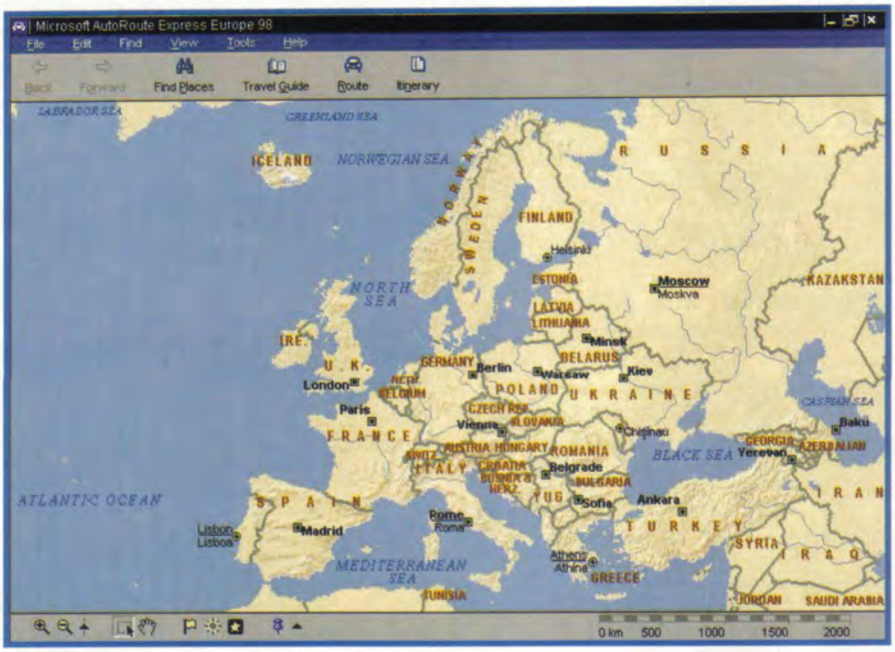
ΕΤΑΙΡΙΑ: Tadex Technology, Πιπίνου 25Α, Αθήνα, τηλ.: 8219212
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 DX/33, 8MB RAM, 1MB HD, VGA, 2x CD, SoundBlaster, Win 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Tadex Technology

MICROSOFT AUTOROUTE EXPRESS: EUROPE 98

Ταξιδεύοντας στην Ευρώπη

του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Το "AutoRoute Express" αποτελεί μια multimedia παραγωγή της Microsoft που κυκλοφορεί με επιτυχία τα τελευταία χρόνια. Για όσους ενδεχομένως δεν έχουν γνωρίσει το "AutoRoute Express" από προηγούμενες εκδόσεις του, ας αναφέρουμε με δυο λόγια τη θεματολογία του. Πρόκειται, ουσιαστικά, για έναν on-line ταξιδιωτικό οδηγό. Σε αντίθεση όμως με ό,τι άλλο κυκλοφορεί στο χώρο, εδώ δεν παίρνετε πληροφορίες και εικόνες σχετικά με τις χώρες και τα μέρη που θέλετε να επισκεφθείτε, αλλά μπορείτε να δημιουργήσετε στην κυριολεξία επί χάρτου το ταξίδι σας. Συγκεκριμένα, μέσω ειδικών wizards δίνετε την πόλη έναρξης του ταξιδιού, την πόλη προορισμού και όποια ενδιάμεσα σημεία θα θέλατε να επισκεφθείτε κατά τη διάρκεια του ταξιδιού και αυτομάτως θα δείτε την πορεία σας να αποτυπώνεται στο χάρτη. Εκτός από τα παραπάνω όμως, μπορούμε να δώσουμε και άλλα πρόσθετα στοιχεία που αφορούν στο ταξίδι. Ετσι, δίνοντας τη μέση ωριαία ταχύτητα με την οποία θα κινούμαστε, θα μάθουμε με ακρίβεια τη διάρκεια του ταξιδιού. Εάν δώσουμε τη μέγιστη χωρητικότητα του ρεζερβουάρ και τη μέση κατανάλωση, θα δούμε αυτόματα πάνω στο χάρτη τις πόλεις ή τα σημεία στα οποία θα πρέπει να ανεφοδιαστούμε. Τέλος, εάν δώσουμε τη μέση διάρκεια κατά την οποία θα οδηγούμε κάθε μέρα, μπορούν να υπολογιστούν αυτόματα τα σημεία στα οποία θα πρέπει να διανυκτερεύσουμε. Οταν μάλιστα πρόκειται για κάποια σχετικά μεγάλη πόλη, παρέχονται πληροφορίες σχετικά με τα ξενοδοχεία που υπάρχουν σε αυτή, έτσι ώστε να μπορείτε να κάνετε την κράτηση για το δωμάτιο που θα



Πλήρης χάρτης.

χρειαστείτε χωρίς να ανατρέξετε κάπου αλλού. Εκτός από τα ξενοδοχεία όμως μπορούμε να έχουμε και άλλες πληροφορίες, οι οποίες ίσως μας ενδιαφέρουν. Για παράδειγμα, μπορούμε να έχουμε πάνω στο χάρτη και κατά μήκος της διαδρομής του ταξιδιού μας εικονίδια τα οποία μας πληροφορούν για κάμπινγκ, εγκαταστάσεις οικογενειακής διασκέδασης, γήπεδα γκολφ, ιστορικά μνημεία, μουσεία, εκθέσεις έργων τέχνης, φυσικούς κήπους, αθλητικές εγκαταστάσεις, χιονοδρομικά κέντρα και πολλά άλλα. Ολα τα παραπάνω στοιχεία έχουν συμβάλει ώστε να αποκτήσει το AutoRoute Express σχετική επιτυχία. Μάλιστα, κάθε χρονιά κυκλοφορεί σε πολλές εκδόσεις καθεμία από τις οποίες απευθύνεται σε συγκεκριμένο γεωγραφικό χώρο (Ευρώπη, Αμερική, Αγγλία). Εμείς είχαμε στη διάθεσή μας την έκδοση 98 της Ευρώπης. Η ανάλυση είναι μεγαλύτερη από κάθε άλλη φορά, μια και υπάρχουν πλέον στοιχεία για 400.000 πόλεις, 11.000 σημεία αναφοράς, 1.450 γήπεδα γκολφ, 250 χιονοδρομικά κέντρα, 1.200 μουσεία και πολλά άλλα. Επίσης, καλύπτονται συνολικά περισσότερα από 2.7 εκατομμύρια χιλιόμετρα δρόμων. Τέλος, στο CD θα βρείτε και 19 πανοραμικές φωτογραφίες (surround video), τις οποίες έχουμε δει φέτος σε σχεδόν όλες τις παραγωγές της Microsoft.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33MHz, 8MB RAM, SVGA, 30MB HD, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397

RAGE 3D - FORMULA 1 RACING WHEEL

Η Thrustmaster επανέρχεται δριμύτερη

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Συνεχίζοντας τον εμπλουτισμό της γκάμας των προϊόντων της, η καλιφορνέζικη Thrustmaster παρουσιάσε δύο ακόμη χειριστήρια. Πρόκειται για τα Rage 3D και Formula 1 racing wheel.

Το πρώτο, το Rage 3D, είναι ένα φιλόδοξο gamepad που ξεχωρίζει με το διαστημικό design του. Είναι αρκετά μεγάλο, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως επιτραπέζιο χειριστήριο, αλλά και αρκετά ανατομικό, ώστε να μπορείτε να το κρατήσετε στα χέρια σας. Ωστόσο, το βασικότερο και σημαντικότερο χαρακτηριστικό του είναι ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο ως ψηφιακό όσο και ως αναλογικό joypad. Τοποθετώντας τον σχετικό διακόπτη στη θέση 2D, το Rage θυμίζει τα συνηθισμένα χειριστή-



ρια του είδους και είναι κατάλληλο για arcade παιχνίδια, όπως το FIFA 98. Αν ο διακόπτης τοποθετηθεί στη θέση 3D, τότε το Rage θα δείχνει τον καλύτερο εαυτό του σε εξομοιωτές οδήγησης, flight simulators και άλλα παιχνίδια που παίζονται με αναλογικούς μοχλούς.

Κατά τα άλλα, το joypad της Thrustmaster διαθέτει δέκα fire buttons και συνοδεύεται από εύκολο στη χρήση πρόγραμμα εγκατάστασης για τα Windows, καθώς και από μερικά παιχνίδια επίδειξης. Επίσης, διαθέτει τη δυνατότητα ταυτόχρονης εν σειρά σύνδεσης μέχρι και τεσσάρων χειριστηρίων.

Συνολικά, το "Rage 3D" είναι καλοφτιαγμένο και μας άρεσε, γιατί προσφέρει ακριβή και άνετο έλεγχο. Δυστυχώς, είναι δύσκολο να το χρησιμοποιήσετε σε παιχνίδια που δεν υποστηρίζουν το Direct Input. Ετσι, τα παιχνίδια DOS που τρέχουν σε παράθυρο κάτω από τα Win 95 το βλέπουν ως σύνηθες joypad τεσσάρων πλήκτρων, ενώ όσα απαιτούν real DOS mode δεν συνεργάζονται καθόλου με το Rage.

Το δεύτερο χειριστήριο που μας έδωσε αυτόν το μήνα η Thrustmaster είναι το Formula 1 racing wheel. Πρόκειται για ένα σετ τιμονιού, μοχλού ταχυτήτων και πεντάλ οδήγησης, παρόμοιο με τα Grand Prix 1 και Formula T2 της ίδιας εταιρίας, τα οποία έχουμε παρουσιάσει σε προηγούμενα τεύχη.

Η κατασκευή είναι από σκληρό πλαστικό

καλής ποιότητας. Το μεν τιμόνι αφήνει καλές εντυπώσεις, είναι επενδεδυμένο με καουτσούκ που διευκολύνει τον επίδοξο οδηγό και ο σχεδιασμός του είναι ανατομικός, η δε βάση των πεντάλ δεν ικανοποιεί τόσο, γιατί είναι ελαφριά και μερικές φορές φεύγει από τη θέση της. Παρ' όλα αυτά, τα ίδια τα πεντάλ έχουν καλή αίσθηση και δεν προβληματίζουν. Η τοποθέτηση όλης της κατασκευής, και πιο συ-



γκεκριμένα της βάσης του τιμονιού, είναι η ευκολότερη και καλύτερη που έχουμε δει μέχρι στιγμής σε παρόμοιο χειριστήριο. Συγκεκριμένα, το "ταμπλό" καταλαμβάνει μία άκρη του γραφείου σας και συγκρατείται εκεί με δύο πλαστικά στηρίγματα, τα οποία συγκρατούνται στη θέση τους από δύο λαβές που υπάρχουν εκατέρωθεν του τιμονιού. Αν θελήσετε να συνδέσετε κάποιο άλλο χειριστήριο στον υπολογιστή σας, αρκεί να το τοποθετήσετε στην υποδοχή που διαθέτει το F1 racing wheel. Τέλος, η εγκατάσταση και το calibration του τιμονιού αποτελούν πολύ εύκολη και γρήγορη διαδικασία, που δεν θα προβληματίσει.

Στην πράξη (στα παιχνίδια Screamer Rally και F1 GP που δοκιμάσαμε), το F1 racing wheel αποδεικνύεται σαφώς καλύτερο των προηγούμενων χειριστηρίων αυτοκινήτου της Thrustmaster. Εχει καλή αίσθηση και απόκριση, ενώ τα μειονεκτήματά του εστιάζονται στην απότομη επαναφορά του τιμονιού, την υπερβολικά μικρή διαδρομή του και την ελαφρώς ασταθή βάση των πεντάλ. Χωρίς να φτάνει στο επίπεδο του πολύ ακριβότερου F1 Sim, πρόκειται για μια καλή επιλογή.

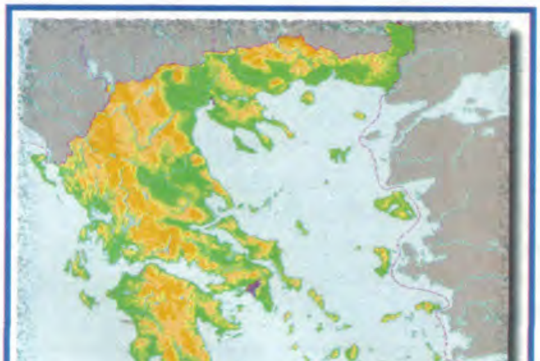
ΕΤΑΙΡΙΑ: Thrustmaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20 Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

ΧΑΡΤΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

Interactive maps στο PC σας!

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Τι θα λέγατε για ένα CD γεμάτο με χάρτες της Ελλάδας, το οποίο μάλιστα σας παρέχει τη δυνατότητα επεμβάσεων στον υπολογιστή σας με τη βοήθεια του CorelDraw 6.0



Γεωφυσικός χάρτης της Ελλάδας.

και 7.0, του Illustrator ή άλλων παρεμφερών προγραμμάτων; Πιο αναλυτικά, η εφαρμογή "Χάρτες της Ελλάδας" της Ediposi περιλαμβάνει:

- γεωφυσικό χάρτη της Ελλάδας, στον οποίο απεικονίζονται τα βουνά, τα ποτάμια, οι λίμνες,
- πολιτικό χάρτη της Ελλάδας, στον οποίο περιέχονται το περίγραμμα της χώρας, όλοι οι νομοί και οι περιφέρειες, οι πόλεις και τα περισσότερα χωριά με τις επίσημες ονομασίες τους, τα νησιά, καθώς και τα δίκτυα μεταφορών (οδικό, σιδηροδρομικό),
- πολιτικούς χάρτες των νομών Αττικής και Θεσσαλονίκης, στους οποίους απεικονίζονται οι πόλεις και τα χωριά των νομών, τα περιγράμματα περιφερειών, δήμων, κοινοτήτων και διαμερισμάτων, και το οδικό και σιδηροδρομικό δίκτυο (Ο.Σ.Ε. και Η.Σ.Α.Π.),
- ιστορικούς χάρτες, όπου περιλαμβάνονται διάφορες περίοδοι της ελληνικής ιστορίας (οι ελληνικές φυλές της αρχαιότητας, το κράτος του Μεγάλου Αλεξάνδρου, η Βυζαντινή Αυτοκρατορία, η επέκταση της Ελλάδας από το 1932 έως το 1947),
- διάφορους άλλους χάρτες, στους οποίους θα ανακαλύψετε χρήσιμα στοιχεία και πληροφορίες για την Ελλάδα, όπως τα υπάρχοντα αεροδρόμια σε κάθε νομό, το ύψος των ετήσιων βροχοπτώσεων ανά περιοχή, καθώς και τις μέσες ετήσιες θερμοκρασίες της ατμόσφαιρας ανά περιοχή.

Ο κάτοχος του CD-ROM μπορεί να επεξεργαστεί τους χάρτες που περιέχονται σε αυτό. Συγκεκριμένα, μπορεί να προσθέσει ή να αφαιρέσει χαρακτήρες, χρώματα, περιγράμματα ή και σύμβολα ενός χάρτη, να αλλάξει γραμματοσειρά, μέγεθος ή και χρώμα χαρακτήρων μίας ή όλων των ονομασιών, να μικρύνει ή να μεγαλώσει όλα τα στοιχεία που απαρτίζουν έναν χάρτη, να απομονώσει ή ακόμη και να μετακινήσει έναν νομό ή μία περιφέρεια, ένα ποτάμι ή μια λίμνη, καθώς και να επιλέξει ποια στοιχεία του χάρτη θέλει να εμφανιστούν σε αυτόν. Η ποιότητα των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτόν τον τίτλο μάς άφησε θετικές εντυπώσεις, η ποσότητα όμως δεν μας ικανοποίησε απόλυτα. Να ελπίσουμε σε μία νεότερη έκδοση, βελτιωμένη, αλλά κυρίως εμπλουτισμένη και επαυξημένη; Θα ήταν ευχής έργο!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Ediposi Maps Publications, Μοσχονησίων 39, 112 52 Αθήνα, τηλ./fax: 01-8623156, 093-494507, e-mail: entiposi@ath.forthnet.gr
ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1 ή 95, PC 486, 4MB RAM, 256 χρώματα, 2x CD-ROM, ποντίκι
ΔΙΑΘΕΣΗ: Ediposi Maps Publications

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΜΑΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑΣΕ

Οι ιστοριούλες που φιλοξενούνται στη στήλη αυτή έχουν, κατά κανόνα, μια δόση παραμυθιού. Αυτό, όμως, παραπάει...

Δεν είναι λίγες οι φορές που συζητώ για τα "στραβά κι αστεία" του χώρου των υπολογιστών με διάφορους παράγοντες της αγοράς Πληροφορικής. Από πού νομίζετε, άλλωστε, ότι βγαίνουν οι "βρώμες"; Αλλοτε, πάλι, τα "απίστευτα κι όμως αληθινά" φθάνουν στα αυτιά μου από στόματα τρίτων. Μέσες-άκρες καταλαβαίνω πότε αυτοί οι "τρίτοι" μου αραδιάζουν ένα σωρό παραμυθούκλες, μόνο και μόνο για να τις δουν να δημοσιεύονται στη στήλη αυτή, και πότε μου λένε την πάσα αλήθεια. Υπάρχουν, βέβαια, και ορισμένες περιπτώσεις κατά τις οποίες "παίζεται" η αξιοπιστία του συνομιλητή μου. Στο παρόν άρθρο θα σας αναφέρω μία περίπτωση που "παίζεται" καθώς και μία που "δεν παίζεται με τίποτα"! Και οι δύο περιπτώσεις αφορούν στην ασχετοσύνη ορισμένων κυρίων ή και κυριών που απέκτησαν υπολογιστή όλως προσφάτως. Και οι δύο περιπτώσεις αποτελούν ιστορίες τις οποίες, όπως μου είπαν, ανέφεραν μαγαζάτορες.

Σύμφωνα με μαγαζάτορα λοιπόν, ευτραφής κύριος μπαίνει στο computer shop και διαμαρτύρεται διότι -λέει- από τον υπολογιστή που του πούλησε το συγκεκριμένο κατάστημα χάλασε το πιατάκι του καφέ. Μπαρντόν; "Τιειπατεοτισαςχαλασεπαρακαλωορίστε;"

Εύλογη η απορία του καταστηματάρχη, δεν λέω. Την τελευταία φορά που κοίταξα δεν είδα να υπάρχει πουθενά περιφερειακό με την ονομασία "πιατάκι του καφέ".

Πασχίζει, λοιπόν, ο δόλιος μαγαζάτορας να βγάλει άκρη, καθότι και ο άλλος -πώς να το κάνουμε;- πελάτης είναι. Τι να του πει; "Τράβα στο νεροχύτη σου;" Αυτά μόνο σε γυναίκες-οδηγούς τα λέμε και συνήθως εν βρασμώ ψυχής. Με τα πολλά και χρησιμοποιώντας τη δοκιμασμένη μέθοδο της "εις άτοπον απαγωγής", την απλή μέθοδο των τριών, τη λύση της γιόγκα άνευ διδασκάλου και Linguaphone για νοητικά καθυστερημένους, κατάλαβε εν τέλει ο άνθρωπος ότι "το πιατάκι του καφέ" δεν ήταν τίποτε άλλο από αυτό που όλοι εμείς ονομάζουμε "οδηγό CD-ROM", οι Αγγλοι "CD-ROM drive" και οι Γερμανοί "CD-ROM Laufwerke". Γούσταρε, λοιπόν, ο ευτραφής κύριος που, όταν πατάς το κουμπάκι, δεν βγαίνει μία ακόμα πιο ευτραφής κυρία, αλλά ένα πραγματάκι προορισμένο να δέχεται κάποιο κυκλικό αντικείμενο και υπέθεσε ότι αυτό το τελευταίο δεν ήταν παρά το φλιτζάνι του καφέ. Ετσι, όταν δουλεύεις στον υπολογιστή, δεν χρειάζεται να σκεφθείς πού να το ακουμπήσεις (το φλιτζάνι). Ο υπολογιστής έχει θέση και για αυτό.

Τώρα θα μου πείτε: "Για βάστα, βρε master, για κορόιδα μας πέρασες; Σπινιάρει η μύγα στο τζατζίκι; Αντε να πουλήσεις αλλού τις εξυπνάδες σου".

Ε, λοιπόν, αυτή ήταν και η πρώτη ενδόμυχη σκέψη μου, όταν άκουσα την ιστοριούλα αυτή. Ωστόσο, αυτό που με ξένισε, με αποτέλεσμα να την κατατάξω στις ιστορίες-"παίζεται", ήταν η τεράστια φαντασία που θα πρέπει να είχε ο τύπος (ο μαγαζάτορας) για να ξεφουρνίσει μιαν ιδέα σαν κι αυτή. Με τον "Μπάμπη" μιλούσα, όχι με τον Βαρόνο Μινχάουζεν.

Αν αυτό σας φάνηκε τραβηγμένο, ακούστε και την ιστορία που "δεν παίζεται με τίποτα".

Παρόμοιο το σκηνικό. Από τη μια δηλαδή ένας μαγαζάτορας, από την άλλη ένας ευτραφής κύριος. (Τώρα, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, ιδέαν δεν έχω αν οι εν λόγω κύριοι ήταν όντως ευτραφείς ή όχι. Απλώς έτσι τους φαντάζομαι.) Ο κύριος, όμως, ήταν μανιώδης πελάτης του καταστήματος μόνον κατά τους καλοκαιρινούς και ανοιξιάτικους μήνες. Χειμώνα και φθινόπωρο ο πελάτης "εξαφανιζόταν". Ούτε ένα γράμμα ούτε ένα τηλέφωνο, που λέει κι ο απλός λαός. Μία, δύο, τρεις χρονιές, παραξενεύεται ο καταστηματάρχης και, ένεκα μίας άλφα οικειότητας που είχε αποκτήσει πλέον με τον πελάτη, τον ρωτά απόξω-απόξω:

"Συγγνώμη, κύριε Τάδε μου (δεν λέμε ονόματα "και καλά" να μην τον κάνουμε και ρόμπα τον άνθρωπο), και με όλο το θάρρος δηλαδή, αλλά πού εξαφανίζεσαι τους χειμερινούς μήνες, βρε κιαρατά;".

"Α!", του λέει ο ευτραφής κύριος, "Ολα κι όλα. Εγώ έχω γυναίκα και παιδιά. Δεν θέλω να πάθω καμιά ζημιά και να τρέχουμε στα νοσοκομεία. Το χειμώνα ο υπολογιστής ανεβαίνει στο πατάρι. Αν είναι να κολλήσει αυτός κανέναν από τους ιούς που κυκλοφορούν, τουλάχιστον ας είναι μακριά από τη φαμίλια μου. Μην κολλήσουμε κι εμείς τίποτα...".

Τώρα αυτή τη στιχομυθία άμα θέλετε την πιστεύετε. Προσωπικά την έχω κατατάξει στα "μούσια ολκής". Από την άλλη πλευρά, όμως, σκέφτομαι ότι τελικά η πραγματικότητα ξεπερνά και την πιο αρρωστημένη φαντασία...

ΑΣ ΕΚΑΝΕ ΚΙ ΑΛΛΙΩΣ

Η ανευθυνότητα και η κοροϊδία ορισμένων καταστημάτων δεν λέγεται. Μωρέ, "και ο άγιος φοβέρα θέλει..."

Καλά τα αστεία και τα παραμυθάκια, καιρός να ασχοληθούμε όμως με κάτι πράγματι σοβαρό. Πρόκειται για ένα θέμα το οποίο έχουμε θίξει πολλάκις μέσα από αυτές τις σελίδες. Ο λόγος για την επιεικώς άθλια αντιμετώπιση πελατών από ορισμένους καταστηματάρχες, οι οποίοι και τη δουλειά τους δεν κάνουν καλά και εκμεταλλεύονται στο έπακρο τους δύσμοιρους χρήστες.

Ας διευκρινίσω, καταρχήν, ότι η ιστορία αυτή έφτασε στ' αυτιά μου από αξιόπιστη πηγή: έναν τεχνικό που αναλαμβάνει επισκευές και upgrades υπολογιστών, στον οποίο έχω τυφλή εμπιστοσύνη.

Πηγαίνει, λοιπόν, ένας πιτσιρικάς σε κατάστημα της περιοχής του για να κάνει

upgrade στη μνήμη του PC του, καθότι είδε ότι το τάδε παιχνίδι που λαχταρούσε να παίξει απαιτούσε 16MB RAM. Αυτός, όμως, είχε μόλις 8MB. Αποφασίζει έτσι να σπάσει τον κουμπαρά του και να αγοράσει 16MB RAM, έτσι ώστε να φθάσει αισίως τα 24MB (8MB που είχε και 16MB επιπλέον). Οπως αποδείχθηκε βέβαια, το παιχνίδι έτρεχε μια χαρά και στα 8MB, αλλά για την κοροϊδία των κατασκευαστών θα μιλήσουμε άλλη φορά.

Για να μην τα πολυλογούμε, ο καταστηματάρχης τού γυρεύει 32.000 δρχ. για την αγορά του SIMM των 16MB και την τοποθέτησή του (σιγά τη δουλειά, δηλαδή). Εδώ έχουμε την πρώτη χοντρή εκμετάλλευση. Την ίδια εποχή, το SIMM των 32MB κόστιζε μόλις 20.000 δρχ. Το έγδαρε, εν ολίγοις, το παιδί. Τέλος πάντων...

Παίρνει το μηχάνημα το παιδί στο σπίτι του και το ανοίγει όλο χαρά, για να ανακαλύψει ότι κατά τη διαδικασία του boot το μηχάνημα "μετρούσε" μόνον 8MB! Καλά, τα άλλα 16 πού είναι; Γνωρίζοντας, όμως, ότι είναι πιθανόν να υπάρχουν ασυμβατότητες ανάμεσα στα SIMM-άκια διαφορετικού χρονισμού, το πήγε σε έναν γνωστό του τεχνικό, για να του πει τουλάχιστον τι συμβαίνει (ο τεχνικός που λέγαμε). Ανοίγει το κουτί του υπολογιστή ο τεχνικός και τι να δει; Στη motherboard υπήρχε μόνον ένα SIMM-άκι των 8MB και τίποτε άλλο (από RAM εννοείται). Δηλαδή, και το έγδαραν το παιδί και δουλειά δεν έκαναν.

Μια και δυο, πάει το παιδάκι στο κατάστημα και τους λέει "το και το". "Μάλλον θα κάνατε κάποιο λάθος, γιατί ξεχάσατε να μου βάλετε τη μνήμη που ζήτησα, ενώ την πλήρωσα. Να και η απόδειξη."

Η αντίδραση του καταστηματάρχη μάλλον δεν ήταν η πρέπουσα. Μόνον με τη βία δεν το έβγαλαν το παιδί. Τι κλέφτη τον είπαν, τι λωποδύτη, τι απατεώνα. Πού να σας τα λέω, δηλαδή.

Αυτό, βέβαια, που δεν γνώριζε ο αφελής καταστηματάρχης ήταν ότι το παιδάκι ήταν γιος οικοδόμου ο οποίος, βλέποντας το γιο του έτοιμο να βάλει τα κλάματα όταν πια γύρισε σπίτι, τον "ανέκρινε" και έμαθε τα καθέκαστα.

"Ασ' το σε μένα", του λέει, "και μη μυξοκλαίς σαν γυναικούλα". "Πες μου μόνον πώς θα καταλάβω αν το κατάστημα σου έβαλε τη μνήμη ή όχι".

Του εξήγησε ο μικρός όσο πιο απλά μπορούσε ότι να, όταν τον ανοίγεις πατώντας αυτό το κουμπί, εκεί στην οθόνη θα πρέπει να γράφει "24". Καλώς...

Σειρά του πατέρα να πάει στο κατάστημα. Δεν πήγε μόνος του, όμως. Πήρε για παρέα και δύο δίφυλλες ντουλάπες - ουπς! συναδέλφους οικοδόμους ήθελα να πω, καλέ μου κύριε. Βλέποντας ο καταστηματάρχης να εισβάλουν στο μαγαζί το θωρηκτό Αβέρωφ παρέα με το Ποτέμκιν, ε, κιότεψε κομμάτι. Του δίνει την απόδειξη αγοράς ο μπαμπάς και του λέει απλά και σταράτα: "Οταν φύγω, εδώ θα πρέπει να λέει 24" (δείχνοντας στην οθόνη).

Εσείς τι λέτε τώρα, δηλαδή, ότι έγινε στη συνέχεια; Τα πήρε τα επιπλέον 16MB ή δεν τα πήρε; Κουίζ για τους ανασφαλείς...

■

ΚΡΙΣΗ & ΥΠΟΚΡΙΣΙΑ

Κάποιοι δημοσιογράφοι των τηλεοπτικών μέσων ενημέρωσης φαίνεται πως έχουν μπερδέψει την... κρίση με την υποκρισία!

Ανοίγοντας τις προάλλες την τηλεόρασή μου σε γνωστό κανάλι, ενώ προβαλλόταν το κεντρικό του δελτίο ειδήσεων, έπεσα επάνω σε ένα "αποκλειστικό" και "αποκαλυπτικό" ρεπορτάζ για παιχνίδια όπως το Carmageddon και το Diablo, τα οποία δείχνουν -λέει- σκηνές ωμής βίας, σατανιστικές τελετές και δεν συμμαζεύεται, διαφθείροντας τα παιδιά, πάνω μάλιστα στην τρυφερή τους ηλικία. Ο δημοσιογράφος απορούσε γιατί δεν είχε ακόμα επέμβει ο εισαγγελέας για να απαγορεύσει από την αγορά τα "αποτρόπαια αυτά εκτρώματα που βγήκαν μέσα από τα βάθη της κόλασης"! Πολύ κλάμα, σας λέω...

Αλήθεια, ο συνάδελφος που ανέλαβε το σχετικό ρεπορτάζ γνωρίζει, άραγε, τι σημαίνει ο όρος "υποκρισία"; Τόσο γρήγορα ξεχάστηκαν τα αποσπάσματα σατανιστικών τελετών που το ίδιο κανάλι προέβαλε στο κεντρικό του δελτίο ειδήσεων, το οποίο βεβαίως παρακολουθούν και παιδιά, όταν βρισκόταν στην επικαιρότητα η υπόθεση Κατσούλα - Δημητροκάλη - Μαργέτη; Και τόσο πολύ πείραξαν μερικές σκηνές του Mortal Kombat αυτούς που σε καθημερινή βάση συμπεριλαμβάνουν στο πρόγραμμά τους ένα σωρό ταινίες με δολοφονίες και βιασμούς, οι οποίες μάλιστα είναι πολύ πιο πειστικές από ένα απλό παιχνίδι (όταν αυτό, στο κάτω-κάτω, περιέχει κατά κύριο λόγο computer graphics και όχι τις τόσο αληθοφανείς βιντεοσκοπημένες σκηνές μιας κινηματογραφικής ταινίας ή ενός ρεπορτάζ);

Ειλικρινά απορήσαμε, όταν αντικρίσαμε τους ίδιους τους εμπόρους της βίας να εγείρονται με τόσο πάθος εναντίον της... Μαζί σας κι εγώ, βρε παιδιά, αρκεί αύριο το βράδυ, όταν ανοίξω την τηλεόρασή μου, αντί για τις "αθώες" ταινίες που βάζετε εκείνη την ώρα, να δω, ας πούμε, τη Μάγια τη Μέλισσα...

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PC MASTER ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 1998

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!



ΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ...

...ΓΙΑ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

Δοκιμάστε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνουμε για εσάς! γιατί...

...ΤΟ PC MASTER ΣΑΣ ΠΡΟ(Σ)ΚΑΛΕΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Φεβρουαρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 17 Μαρτίου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 10 νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 10 Μαρτίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Απριλίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και τις 20 Απριλίου. Οι νικητές της επαρχίας θα λάβουν τα δώρα τους ταχυδρομικώς. Θα γίνονται δεκτά μόνο τα πρωτότυπα κουπόνια που εσωκλείονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του μοναδικού action game



G.POLICE





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 10 Μαρτίου.

...ώρα, βέβαια, θα μου πείτε "Τι σε έπιασε, ...vid, και κινδυνολογείς;" ή "Ακόμα δεν τον ...αμε, Γιάννη τον εβγάλαμε". Ισως δεν έχε...άδικο. Απλώς, ανησυχώ μήπως στο προ...ές μέλλον, λόγω της ταχύτατης εξέλιξης ...ο χώρο της Πληροφορικής, δεν θα μπο...ύμε πλέον να ακολουθήσουμε την τεχνο...γία τόσο γιατί αρχίζει να εξειδικεύεται ...παιτώντας ιδιαίτερες γνώσεις όσο και για ...ικονομικούς λόγους. Φοβάμαι μήπως έρθει μια εποχή που ο απλός χρήστης δεν θα είναι σε θέση να αναβαθμίσει πλέον τον υπολογιστή του, με αποτέλεσμα σιγά-σιγά να τον εγκαταλείψει τελείως. Κάτι που έπαθαν όσοι έμειναν με 286 ή 386 και σήμερα μάλλον δεν έχουν υπολογιστή. Ο Θεός βοηθός...

ΜΑΣ ΔΟΥΛΕΥΕΤΕ, ΚΥΡΙΕ...

Σε γνωστό και πολύ αξιόλογο περιοδικό του ευρύτερου χώρου της Πληροφορικής αρθρογραφεί κάποιος κύριος με αρκετές και αξιόλογες ιδιότητες όπως του συγγρα-



φέα, του παρουσιαστή, του φιλοσόφου και ενίοτε του δημοσιογράφου. Στο περιοδικό στο οποίο αναφέρομαι έχει όμως άλλη μία ιδιότητα, αυτή του απλού χρήστη υπολογιστών και μάλιστα PCs. Ενας απλός χρήστης με "διακόσιους πενήντα" Desktop PCs, καμιά "εικοσαριά" φορητούς Laptop και καμιά "δεκαριά" συνδρομές σε Internet Providers σε όλο τον κόσμο... Και δεν ανα-

> **Φοβάμαι μήπως έρθει μια εποχή που ο απλός χρήστης δεν θα είναι σε θέση να αναβαθμίσει πλέον τον υπολογιστή του, με αποτέλεσμα σιγά-σιγά να τον εγκαταλείψει τελείως.**

σχόληση. Ενας troubleshooter στη διάθεσή μας. Κάθε πιθανό πρόβλημα λύνεται με ένα απλό γράμμα ή e-mail, αρκεί να περιμένουμε το επόμενο τεύχος. Απορώ πώς δεν έχει εγκαταστήσει ακόμα γραμμή του τύπου "090" και χρέωση 45 δρχ./15" για να προσφέρει συμβουλές σε απλούς χρήστες. Και για τι συμβουλές μιλάμε; Θα σας αναφέρω ένα απλό παράδειγμα εγκυρότητας συμβουλών και γνώσεων.

Σε ένα από τα τελευταία τεύχη του εν λόγω περιοδικού, κάποιος απλός χρήστης, θύμα του συγκεκριμένου κυρίου, μεταξύ άλλων αναφέρει πως όταν "κολλάνε" τα Windows 95, ο γνωστός συνδυασμός Ctrl-Alt-Del (άραγε σας θυμίζουν κάτι αυτές οι τρεις λεξούλες;) δεν έχει πλέον ισχύ ως τρόπος reset του υπολογιστή, αφού τα Windows δεν "μασάνε ταραμά" και η μόνη λύση είναι το hardware reset. Η απάντηση που δόθηκε από τον Troubleshooter ήταν τόσο απλή, πλήρης και επιστημονικώς κατοχυρωμένη

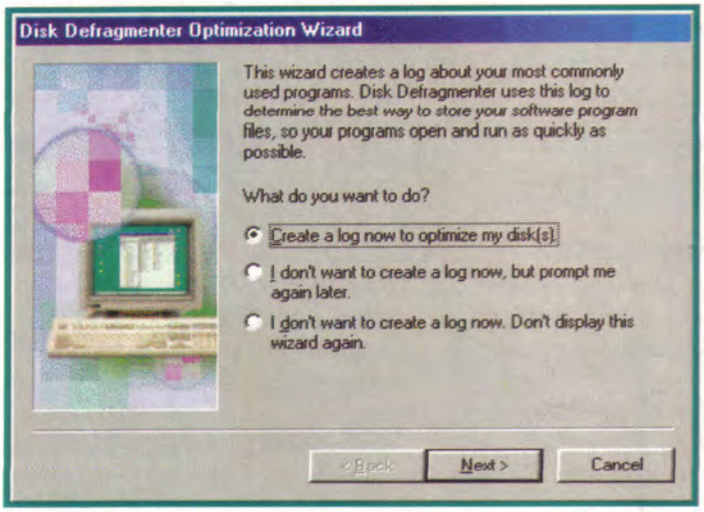
WINDOWS 98 & WINDOWS NT 5.0
Συγχώνευσης απορίες

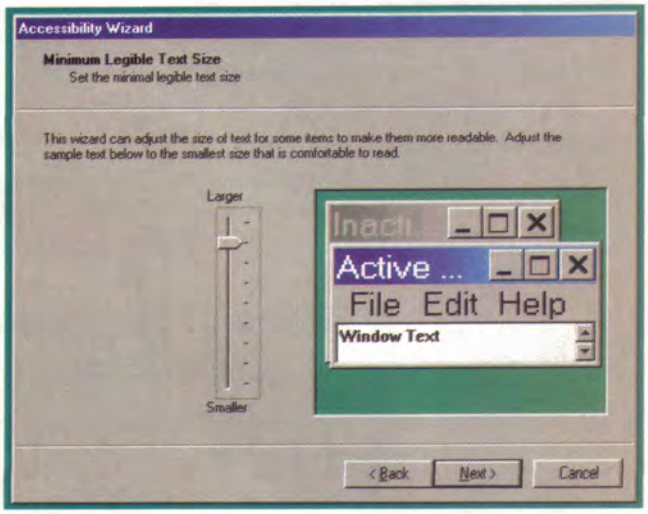


Μέσα στο νέο έτος όλοι περι-

με την εμφάνιση της τελευταίας έκδοσης των Windows NT 4.0, το user interface των οποίων είναι όμοιο με αυτό των Windows 95. Βέβαια, ως προς τη λειτουργία, υπάρχουν διαφορές όπως, για παράδειγμα, η έλλειψη στα NT 4.0 του Plug'n'Play ή της δυνατότητας των NT για επιλογή του συστήματος διαχείρισης και οργάνωσης του σκληρού δίσκου μεταξύ FAT και NTFS, δυνατότητα την οποία δεν διαθέτουν τα Windows 95. Το σύστημα NTFS είναι ένα καθαρά 32-bit σύστημα αρχείων. Αντίστοιχα στην τελευταία έκδοση των Windows 95 OSR 2 έχει υιοθετηθεί το FAT 32, ένα επίσης 32-bit σύστημα. Εδώ φαίνεται ακριβώς η στροφή της Microsoft σε 32-bit συστήματα αρχείων με σκοπό την οριστική καθιέρωση του NTFS στο ενιαίο μελλοντικό λειτουργικό.

Στους απλούς χρήστες, λοιπόν, γεννιούνται μερικά ερωτήματα, τα οποία προκύπτουν εύκολα αρκεί να σκεφθεί κάποιος αυτήν τη συνένωση. Τι κόστος θα έχει το ενιαίο λειτουργικό; Αν θυμόσαστε, όταν εμφανίστηκαν τα Windows 95 κόστιζαν στην update έκδοσή τους περίπου 25.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ. Η έκδοση Workstation των Windows NT 4.0 αντίστοιχα κόστιζε περίπου 50.000 δρχ., ενώ η έκδοση Server ερχόταν με πενταπλάσια τιμή (από περίπου 250.000), η οποία βέβαια ήταν ανάλογη των θέσεων εργασίας του δικτύου. Εχοντας υπόψη, λοιπόν, αυτό το μωσαϊκό τιμών, το





Εικόνες από τα επερχόμενα Windows 98.

τας. Φανταστείτε, λοιπόν, τι θα συμβεί όταν κυκλοφορήσει το νέο ενιαίο λειτουργικό. Το τρίτο ερώτημα αφορά στις χωρητικότητες των σκληρών δίσκων που θα απαιτηθούν για την εγκατάσταση του "δύο σε ένα" λειτουργικού συστήματος. Ας υποθέσουμε, όμως, ότι αυτό λύνεται εύκολα - σε ό,τι αφορά τη συμβατότητα με τις εφαρμογές τόσων ετών τι θα γίνει; Το μεγαλύτερο ποσοστό των εφαρμογών για Windows 95 δεν τρέχουν στα NT. Αυτό νομίζω θα είναι και το μεγαλύτερο πρόβλημα που θα προκληθεί μετά τη συνένωση των δύο λειτουργικών.

Τώρα, βέβαια, θα μου πείτε "Τι σε έπιασε, David, και κινδυνολογείς;" ή "Ακόμα δεν τον είδαμε, Γιάννη τον εβγάλαμε". Ισως δεν έχετε άδικο. Απλώς, ανησυχώ μήπως στο προσεχές μέλλον, λόγω της ταχύτατης εξέλιξης στο χώρο της Πληροφορικής, δεν θα μπορούμε πλέον να ακολουθήσουμε την τεχνολογία τόσο γιατί αρχίζει να εξειδικεύεται απαιτώντας ιδιαίτερες γνώσεις όσο και για οικονομικούς λόγους. Φοβάμαι μήπως έρθει μια εποχή που ο απλός χρήστης δεν θα είναι σε θέση να αναβαθμίσει πλέον τον υπολογιστή του, με αποτέλεσμα σιγά-σιγά να τον εγκαταλείψει τελείως. Κάτι που έπαθαν όσοι έμειναν με 286 ή 386 και σήμερα μάλλον δεν έχουν υπολογιστή. Ο Θεός βοηθός...

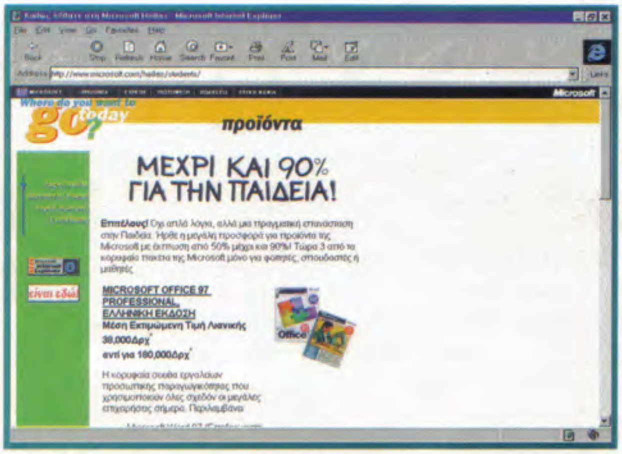
ΜΑΣ ΔΟΥΛΕΥΕΤΕ, ΚΥΡΙΕ...

Σε γνωστό και πολύ αξιόλογο περιοδικό του ευρύτερου χώρου της Πληροφορικής αρθρογραφεί κάποιος κύριος με αρκετές και αξιόλογες ιδιότητες όπως του συγγραφέα, του παρουσιαστή, του φιλοσόφου και ενίοτε του δημοσιογράφου. Στο περιοδικό στο οποίο αναφέρομαι έχει όμως άλλη μία ιδιότητα, αυτή του απλού χρήστη υπολογιστών και μάλιστα PCs. Ενας απλός χρήστης με "διακόσιους πενήντα" Desktop PCs, καμιά "εικοσαριά" φορητούς Laptop και καμιά "δεκαριά" συνδρομές σε Internet Providers σε όλο τον κόσμο... Και δεν αναφερθήκαμε ακόμα στα "χιλιάδες" περιφερειακά που αλλάζονται σαν τα πουκάμισα, συνδέσεις από ξενοδοχεία του εξωτερικού στο Internet μέσω κινητών τηλεφώνων και φορητών υπολογιστών. Οπως "όλοι μας", έχει την οικονομική δυνατότητα να αποκτά αμέσως κάθε νέο προϊόν, είτε πρόκειται για περιφερειακό είτε για πακέτο λογισμικού. Και ως απλός χρήστης που έχει για χόμπι την Πληροφορική και τα εργαλεία της, τα οποία στην προκειμένη περίπτωση είναι οι υπολογιστές, δίνει διάφορες συμβουλές σε εμάς που έχουμε την ίδια με αυτόν ενασχόληση. Ενας troubleshooter στη διάθεσή μας. Κάθε πιθανό πρόβλημα λύνεται με ένα απλό γράμμα ή e-mail, αρκεί να περιμένουμε το επόμενο τεύχος. Απορώ πώς δεν έχει εγκαταστήσει ακόμα γραμμή του τύπου "090" και χρέωση 45 δρχ./15" για να προσφέρει συμβουλές σε απλούς χρήστες. Και για τι συμβουλές μιλάμε; Θα σας αναφέρω ένα απλό παράδειγμα εγκυρότητας συμβουλών και γνώσεων.

Σε ένα από τα τελευταία τεύχη του εν λόγω περιοδικού, κάποιος απλός χρήστης, θύμα του συγκεκριμένου κυρίου, μεταξύ άλλων αναφέρει πως όταν "κολλάνε" τα Windows 95, ο γνωστός συνδυασμός Ctrl-Alt-Del (άραγε σας θυμίζουν κάτι αυτές οι τρεις λεξούλες;) δεν έχει πλέον ισχύ ως τρόπος reset του υπολογιστή, αφού τα Windows δεν "μασάνε ταραμά" και η μόνη λύση είναι το hardware reset. Η απάντηση που δόθηκε από τον Troubleshooter ήταν τόσο απλή, πλήρης και επιστημονικώς κατοχυρωμένη



Φοβάμαι μήπως έρθει μια εποχή που ο απλός χρήστης δεν θα είναι σε θέση να αναβαθμίσει πλέον τον υπολογιστή του, με αποτέλεσμα σιγά-σιγά να τον εγκαταλείψει τελείως.



Το σχετικό με τις εκπτώσεις site.

που μας εντυπωσίασε. Λοιπόν, για να μαθαίνετε, στα Windows 95 δεν αρκεί ένα πάτημα του συνδυασμού Ctrl-Alt-Del για να πετύχουμε reset, αλλά, άκουσον-άκουσον, χρειάζονται δύο πατήματα. Και σας ρωτώ, πόσες φορές χρειάστηκε να κάνετε reset με τη χρήση του προαναφερόμενου συνδυασμού πλήκτρων και στάθηκε αδύνατο, όχι πατώντας τα πλήκτρα δύο φορές, αλλά χίλιες δύο; Σε κάποιο τεύχος, από ό,τι θυμάμαι, έφθασε στο σημείο να έρθει σε ρήξη με τον αρχισυντάκτη του περιοδικού στο οποίο αρθρογραφεί, διότι σχολίασε αρνητικά το γεγονός ότι στο περιοδικό παρουσιάζονται υπολογιστές no name και υπολογιστές ελληνικής συναρμολόγησης, ενώ, κατά την άποψή του πάντα, οι παρουσιάσεις έπρεπε να περιορίζονται στα επώνυμα και μόνο μηχανήματα. Τι να πρωτοθυμηθώ! Σε κάποιο τεύχος ανέφερε πως είχε αγοράσει κάποια πακέτα software (πιθανώς εφαρμογές multimedia) και δεν "πρόλαβε να τα δοκιμάσει". Αν είναι δυνατόν! Μήπως θα ήταν καλύτερο όλα αυτά να μη γίνονται "από τη σκοπιά του απλού χρήστη" αλλά "από τη σκοπιά του άσχετου χρήστη" ή "από τη σκοπιά του ευκατάστατου χρήστη" ή "από τη σκοπιά του τυχερού χρήστη" ή, ακόμα καλύτερα, "από τη σκοπιά του είρωνα χρήστη". Η όλη φάση μού θυμίζει τη Μαρία Αντουανέτα που όταν ρώτησε "γιατί διαδηλώνει ο λαός;" πήρε την απάντηση "διότι δεν έχει ψωμί να φάει" και αυτή ανταπάντησε "και γιατί δεν τρώει παντεσπάνι;" Αν η συγκεκριμένη στιχομυθία μεταξύ της Μαρίας Αντουανέτας και των αυλικών της δεν ήταν ακριβώς έτσι, συγχωρέστε με. Εξάλλου, δεν δήλωσα ποτέ πως είμαι φιλόσοφος ούτε πως γράφω στο "PC Master" "από τη σκοπιά του απλού φιλοσόφου"...

ΕΚΠΤΩΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗ MICROSOFT

Μία καταπληκτική προσφορά σε όλους τους μαθητές, τους σπουδαστές και τους φοιτητές ξεκίνησε αυτές τις ημέρες εκ μέρους της Microsoft. Η προσφορά αυτή καλύπτει τρία βασικά πακέτα της γνωστής εταιρίας, που αφορούν στα εξής προϊόντα:

Α) MICROSOFT OFFICE 97 PROFESSIONAL, ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ με μέση εκτιμώμενη τιμή λιανικής 38.000 δρχ. αντί για την κανονική τιμή των 180.000 δρχ. Το OFFICE 97 αποτελεί την κορυφαία "σουίτα" εργαλείων προσωπικής παραγωγικότητας που χρησιμοποιούν σχεδόν όλες οι μεγάλες επιχειρήσεις σήμερα. Περιλαμβάνει: XMicrosoft Word 97 (Επεξεργαστή Κειμένου), XMicrosoft Excel 97 (Υπολογιστικό Φύλλο), XMicrosoft Outlook 97 (Εφαρμογή Διαχείρισης Πληροφοριών), XMicrosoft Access 97 (Βάση Δεδομένων), XMicrosoft PowerPoint 97 (Πρόγραμμα Παρουσιάσεων).





Τα πακέτα της προσφοράς της Microsoft .



Β) MICROSOFT WINDOWS 95, ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ ή MICROSOFT WINDOWS NT WORKSTATION 4.0 ΑΓΓΛΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ με μέση εκτιμώμενη τιμή λιανικής 17.500 δρχ. αντί για 110.000 δρχ. κανονική τιμή (για τα Windows NT Workstation 4.0). Σύμφωνα με όσα διαβάζουμε στο σχετικό site (http://www.microsoft.com/hellas/students/), υπάρχει μόνο ένας περιοριστικός όρος που απαιτεί τη χρήση ενός κάθε φορά λειτουργικού.

Γ) MICROSOFT VISUAL STUDIO 97, PROFESSIONAL EDITION, με μέση εκτιμώμενη τιμή λιανικής 43.000 δρχ. αντί για 430.000 δρχ. κανονική τιμή. Τα πιο σύγχρονα, βραβευμένα εργαλεία ανάπτυξης που χρησιμοποιούν οι επαγγελματίες σήμερα, κατάλληλα για προγραμματισμό σε Basic, C++, Java, Web, Databases κ.λπ. Περιλαμβάνονται: XMicrosoft Visual Basic 5.0, XVisual C++ 5.0, XVisual J++ 1.1, XVisual FoxPro 5.0, XMicrosoft Visual InterDev, XMicrosoft Developer Network (MSDN). Καθεμία από τις προσφορές μπορεί να ανακληθεί οποτεδήποτε, οι δε τιμές είναι ενδεικτικές (συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ).

Συνολικά, θα λέγαμε πως είναι μία πολύ καλή ευκαιρία για όσους είναι μαθητές, σπουδαστές ή φοιτητές να αποκτήσουν γνήσια πακέτα της Microsoft με τα εγχειρίδια και τα πιστοποιητικά τους και να μην αντιμετωπίζουν προβλήματα με την BSA. Ελπίζουμε το παράδειγμα αυτό να ακολουθήσουν σύντομα και άλλοι, "γίγαντες" ή μη, του χώρου... ■

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΤΟΙΚΙΑΣ

Το σπίτι των ονείρων σας τώρα χωρά στην οθόνη του υπολογιστή σας!



Οπως σας είχαμε υποσχεθεί τον προηγούμενο μήνα, σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τη δεύτερη εφαρμογή της σειράς CD-ROM που αποτελεί συμπαραγωγή των Data Becker και Κλειδάριθμος. Ετσι, μετά το "Σχεδιασμός γραφείου", σας παρουσιάζουμε το "Σχεδιασμός Κατοικίας", τίτλο εξίσου πρωτότυπο και καλοσχεδιασμένο.

του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Κατοικία: Σύμφωνα με την εγκυκλοπαίδεια "οποιοσδήποτε τεχνητά ή φυσικά διαμορφωμένος κλειστός χώρος που λειτουργεί ως καταφύγιο, προσωρινό ή μόνιμο, για τον άνθρωπο". Οι πρώτες πληροφορίες που έχουμε για την κατοικία αναφέρονται στην προϊστορική εποχή. Από τις σπηλιές ο άνθρωπος πέρασε σε τεχνητές κατασκευές από πέτρα και αργότερα και από άλλα υλικά, με κυριότερο φυσικά το οπλισμένο σκυρόδεμα. Δεν πρόκειται να ασχοληθούμε όμως με την ιστορία αλλά με το σήμερα και, φυσικά, με τον τομέα που μας ενδιαφέρει, αυτόν των υπολογιστών.

Η "ζεστασιά" του σπιτιού μας δεν συγκρίνεται με τίποτα, ακόμη και όταν "παρουσιάζεται" στην ψυχρή οθόνη του υπολογιστή μας. Αυτή την απλή διαπίστωση είχε στο μυαλό του ο "πολύς" Bill Gates, ο οποίος πριν από ακριβώς τρία χρόνια, τον Φεβρουάριο του 1995, παρουσίασε ένα καινούριο λογισμικό, το "Bob", έκδοση 1.0 Golden Release. Πριν από δεκαεπτά χρόνια, όταν εμφανίστηκε αυτό που σήμερα ονομάζουμε "προσωπικό υπολογιστή" (Personal Computer - PC) από την εταιρία IBM, το περιβάλλον εργασίας σε αυτόν κάθε άλλο παρά φιλικό προς το χρήστη ήταν. Ετσι, με το "Bob" προσπάθησε να φέρει ακόμη πιο κοντά με τους υπολογιστές τους απλούς χρήστες, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να κάνουν με ακόμη απλούστερο τρόπο ό,τι επιθυμούν, από τη συγγραφή ενός κειμένου μέχρι την τακτοποίηση των ραντεβού τους. Η πρώτη επαφή με το "Bob" ήταν μία πολύ ωραία εικόνα μιας κατακόκκινης εξώπορτας, την οποία, όταν χτυπούσαμε κάνοντας κλικ με το ποντίκι, μπαίναμε στο εσωτερικό του σπιτιού. Από εκεί και πέρα η βασική εικόνα, που καταλάμβανε όλη την οθόνη του υπολογιστή μας, ήταν αυτή του εσωτερικού ενός σπιτιού που περιλάμβανε καθιστικό, τζάκι κ.λπ. Η εικόνα αυτή ήταν ελκυστική και σίγουρα έκανε καλή εντύπωση στα μάτια του χρήστη. Επίσης, τις εντυπώσεις μάλλον κέρδιζαν οι καλοσχεδιασμένες οθόνες του εσωτερικού των άλλων χώρων του σπιτιού, στους οποίους μπορούσαμε να μπούμε κάνοντας κλικ στα... πόμολα των θυρών! Ακόμη και ποντικοφωλιά είχε το



σπίτι! Παρ' όλα αυτά, το Bob δεν πέτυχε ως περιβάλλον εργασίας - για την ακρίβεια, απέτυχε παταγωδώς! Ισως γιατί το σπίτι που μας πρότεινε ο Gates ήταν προσχεδιασμένο και τυπικό! Δεν άφηνε κανένα περιθώριο επέμβασης στη διακόσμησή του και τη λειτουργικότητά του.

Μόλις τρία χρόνια αργότερα μία εντελώς διαφορετική εφαρμογή κάνει αυτό ακριβώς: σας επιτρέπει να βελτιώσετε το σπίτι σας ή ακόμη και να σχεδιάσετε το σπίτι που πάντα ονειρευόσασταν! Και όλα αυτά χωρίς καμία προηγούμενη γνώση του θέματος. Μη νομίζετε, δηλαδή, ότι θα χρειαστεί πρώτα να σπουδάσετε αρχιτέκτονας ή πολιτικός μηχανικός!

Σίγουρα θα έχετε ταλαιπωρηθεί αρκετές φορές με το θέμα της μετακίνησης των επίπλων του καθιστικού σας. Κάποιοι από σας ίσως αλλάζετε σε τακτά χρονικά διαστήματα τη θέση των αντικειμένων ενός δωματίου, γιατί δεν ταίριαζαν όπως ήταν, γιατί σκεφθήκατε κάτι νέο ή, απλώς, γιατί τα βαρεθήκατε έτσι. Νέες ταλαιπωρίες σας περιμένουν αργότερα, όταν διαπιστώνετε ότι και οι νέες θέσεις, τις οποίες με κόπο και πολλή σκέψη αποφασίσατε, δεν βολεύουν ιδιαίτερα. Αρα, πάλι από την αρχή...

Θέλετε να χρησιμοποιείτε κάθε τετραγωνικό μέτρο του σπιτιού σας όσο γίνεται καλύτερα; Μήπως θέλετε απλώς να μετακινήσετε λίγο τα έπιπλά σας, έτσι ώστε να δείτε αν το τραπέζι που μόλις θαυμάσατε στην "Εκθεση Σύγχρονης Κατοικίας" χωρά στην τραπεζαρία σας; Τώρα μπορείτε να κάνετε όσες μετακινήσεις θέλετε, χωρίς κόπο και κατανάλωση φαιάς ουσίας, μυϊκής δύναμης, ιδρώτα και -το κυριότερο- χρόνου. Ολα γίνονται παιχνίδι με την εφαρμογή CD-ROM "Σχεδιασμός Κατοικίας".

Το πρόγραμμα εγκαθίσταται στον υπολογιστή σας με δύο εναλλακτικούς τρόπους. Πρώτον, επιλέγοντας την ελάχιστη εγκατάσταση, με την οποία θα αντιγραφούν στο σκληρό δίσκο σας μόνο τα ελάχιστα αρχεία (εκκίνησης και συστήματος) που χρειάζονται για το τρέξιμο της εφαρμογής (περίπου 1MB). Στην περίπτωση αυτή θα απαιτείται η ύπαρξη του CD-ROM στο drive, για να εργαστείτε με το πρόγραμμα. Δεύτερον, επιλέγοντας πλήρη εγκατάσταση. Σε αυτή την περίπτωση δεν θα χρειάζεστε πια το CD-ROM και το πρόγραμμα θα τρέχει κατευθείαν από το σκληρό δίσκο, φυσικά έχοντας περιορίσει τον κενό χώρο του κατά αρκετά MegaBytes - 14, για την ακρίβεια. Μην ξεχνάτε ότι στην πρώτη περίπτωση η ταχύτητα του προγράμματος θα εξαρτάται άμεσα από την ταχύτητα του οδηγού CD-ROM, ο οποίος είναι εγκαταστημένος στον υπολογιστή σας. Ετσι, ακόμη κι αν έχετε μόλις αγοράσει έναν οδηγό 24x, όλες οι λειτουργίες της εφαρμογής θα εκτελούνται με βραδύτερο ρυθμό. Αντίθετα, στη δεύτερη περίπτωση δεν θα ξαναχρειαστείτε το CD-ROM, εκτός αν θελήσετε να ανατρέξετε στα παραδείγματα επιπλώσεων, τα οποία συνοδεύουν την εφαρμογή, ή να δείτε το βοηθητικό φιλμ (το οποίο όμως -δυστυχώς- προσφέρεται μόνο στην αρχική του έκδοση, στη γερμανική γλώσσα).

Μετά την εγκατάσταση -όποια από τις δύο διαλέξετε- μπορείτε να ξεκινήσετε την εφαρμογή, πατώντας το σχετικό εικονίδιο. Με τη βοήθεια του προγράμματος "Σχεδιασμός Κατοικίας" έχετε τη δυνατότητα να κάνετε πάρα πολλά: Χάρη στις αυτοματοποιημένες λειτουργίες σχεδίασης για τοίχους, πόρτες και παράθυρα, μέσα σε μόνο λίγα λεπτά θα σχεδιάσετε στην οθόνη του υπολογιστή σας την κάτοψη του σπιτιού των ονείρων σας ή, απλώς, τη νέα διαρρύθμιση του υπνοδωματίου σας, χωρίς να απαιτούνται ιδιαίτερες ειδικές γνώσεις αρχιτεκτονικής σχεδίασης, στατικής ή διακοσμητικής. Με το νέο σύστημα διαχείρισης επιπέδων (layers) έχετε τη βέλτιστη εποπτεία στη σχεδίαση της κατοικίας σας. Μπορείτε, λοιπόν, να δείτε την υλοποίηση των ονείρων και των ιδεών σας: Η εμφάνιση και η απόκρυψη των διάφορων επιπέδων σάς δίνει τη δυνατότητα να βλέπετε την κάτοψη του σπιτιού σας με ή χωρίς έπιπλα και, επίσης, να προσθαφαιρείτε όσα επίπεδα θέλετε κάθε φορά. Η μετατόπιση των αντικειμένων είναι δυνατό να ξεκινήσει αμέσως μόλις ανοίξετε μία έτοιμη κάτοψη, και μάλιστα στη σωστή κλίμακα, αφού είναι στη διάθεσή σας περισσότερα από πεντακόσια έτοιμα δισδιάστατα σύμβολα επίπλων! Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι απλά να τα πάρετε με τη βοήθεια του ποντικιού και να τα σύρετε στο σωστό σημείο. Και μην ξεχνάτε: Αν αλλάξετε γνώμη, η διαδικασία αυτή μπορεί να επαναληφθεί όσες φορές επιθυμείτε. Μπορείτε επίσης να αλλάζετε τις διαστάσεις των έτοιμων αντικειμένων, έτσι ώστε να χωρούν πάντα στο δικό σας χώρο. Περισσότερες από διακόσιες φωτογραφίες θα σας βοηθήσουν στην πραγματοποίηση των δημιουργικών ιδεών σας. Στις φωτογραφίες αυτές θα

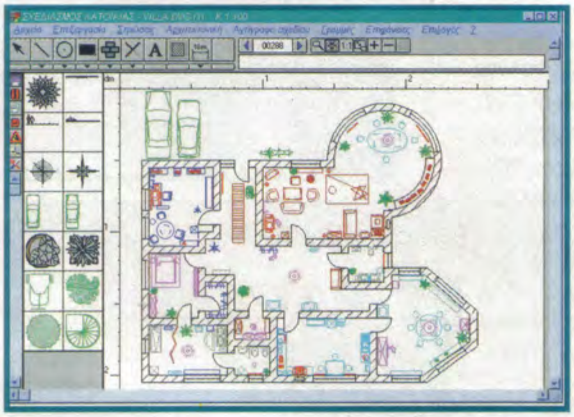


βρείτε έτοιμα επιπλωμένα δωμάτια για όλες τις χρήσεις: καθιστικό, κουζίνα, υπνοδωμάτιο, παιδικό δωμάτιο, γραφείο κ.λπ.

Μπορείτε, λοιπόν, να αρχίσετε φτιάχνοντας τα δικά σας σκίτσα για το σπίτι των ονείρων σας. Για το σκοπό αυτόν εκμεταλλευθείτε τα εργαλεία που σας προσφέρει ο "Σχεδιασμός Κατοικίας" και τη... φαντασία που σίγουρα διαθέτετε. Μεγάλη βοήθεια θα σας δώσει επίσης ο γνωστός -σε όσους ασχολούνται επαγγελματικά με το σχέδιο- κάνναβος (δηλαδή, το πλέγμα κουκκίδων), με τη βοήθεια του οποίου διευκολύνεται σημαντικά η εργασία σας, όταν σχεδιάζετε με το ποντίκι. Αρχικά, μην ασχοληθείτε με την κλίμακα του σχεδίου. Ολα αυτά θα ρυθμιστούν αργότερα - αυτόματα ή χειροκίνητα. Για τα έπιπλα μπορείτε να επιλέξετε τον τύπο που σας ταιριάζει από τις έτοιμες βιβλιοθήκες της εφαρμογής. Αφού διαλέξετε, τα σύρετε στο σχέδιό σας με τη βοήθεια του ποντικιού και κατόπιν τα περιστρέφετε, τα μετακινείτε ή ακόμη αλλάζετε τις διαστάσεις τους! Η μόνη προϋπόθεση για όλα αυτά είναι να γνωρίζετε τις ακριβείς διαστάσεις του σπιτιού σας ή του σπιτιού στο οποίο ονειρεύεστε να ζήσετε (κάτι το βέβαιο, στη δεύτερη περίπτωση, αφού εσείς θα τις καθορίσετε!).

Φυσικά, μην ξεχάσετε τα... πατώματα! Δεκάδες σχέδια για πλακάκια, μωσαϊκά αλλά και χαλιά προσφέρονται για χρήση από το πρόγραμμα. Οι δε δοκιμές, τις οποίες μπορείτε να κάνετε με αυτά, είναι πολλές και συνάμα διασκεδαστικές.

Αφού πειραματιστείτε αρκετά με πρόχειρα σχέδια, θα είστε σε θέση να προχωρήσετε σε πιο... προχωρημένες καταστάσεις. Αξιοποιήστε όλες τις δυνατότητες που σας προσφέρει το πρόγραμμα. Η σαφήνεια των σχεδίων σας θα βελτιωθεί δραστικά, αν χρησιμοποιήσετε γραμμές με διάφορα πάχη και επίσης διαφορετικά χαρακτηριστικά στα αντικείμενα, τα οποία επιλέγετε. Είναι επίσης πολύ εύκολο να δημιουργήσετε και τις δικές σας παλέτες, μετακινώντας κατάλληλα τους τρεις ρυθμιστές για τα τρία βασικά χρώματα: κόκκινο, πράσινο, μπλε.



Επιπλέον, αν προμηθευτείτε από τον αρχιτέκτονα ή τον πολιτικό μηχανικό, ο οποίος έχτισε το σπίτι σας, ένα σχέδιο της κάτοψής του, υπάρχει η σημαντική δυνατότητα να το εισάγαγετε στο πρόγραμμα με τη βοήθεια ενός σαρωτή. Ετσι, δεν χρειάζονται επιτόπιες μετρήσεις και σχέδια από την αρχή, αφού θα έχετε τη δυνατότητα να πειραματιστείτε με το ακριβές σχέδιο του σπιτιού σας. Χίλια δυο άλλα μικροβοηθήματα θα σας λύσουν τα χέρια: η χρήση "πρόχειρου" για τους πειραματισμούς σας, η αυτόματη βελτίωση κακοσχεδιασμένων καμπυλών, πρόσθετες δυνατότητες διαστασιολόγησης, λεπτομερείς λειτουργίες εισαγωγής δεδομένων, συντομεύσεις πληκτρολογίου, πλήρης σειρά λειτουργιών διαγραφής και αναίρεσης και πολλά άλλα που θα διευκολύνουν σημαντικά το έργο σας.

Μην ξεχνάτε πως, όταν φορτώνετε σύμβολα από τη βιβλιοθήκη, πρέπει να τους αλλάζετε τις διαστάσεις, αν θέλετε φυσικά να δουλεύετε με απόλυτη ακρίβεια. Ακόμη και αν δεν κάνατε κάτι τέτοιο από την αρχή, μπορείτε πάντα -με τη βοήθεια του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού- να δηλώσετε από το πληκτρολόγιο τις διαστάσεις του συγκεκριμένου αντικειμένου για μεγαλύτερη ευκολία και ακρίβεια. Η δήλωση αυτή γίνεται είτε κατευθείαν σε εκατοστά του μέτρου είτε ακόμη και σε ποσοστό του προηγούμενου μεγέθους!

Καθώς θα προχωρείτε στη σχεδίαση κάθε δωματίου, σίγουρα θα μεγαλώνει ο αριθμός των αντικειμένων, για τη θέση των οποίων είστε πια σίγουροι. Στην περίπτωση αυτή μπορείτε να τα "αγκιστρώσετε", ώστε να μην είναι δυνατή η διαγραφή ή η κατά λάθος μετακίνησή τους!

Το επιστέγασμα του τελειωμένου σχεδίου σας είναι η αυτόματη δημιουργία ενός καταλόγου με όλα τα σύμβολα που χρησιμοποιήσατε. Ετσι, θα συστηματοποιήσετε τα αντικείμενα που χρειάζεστε για το σπίτι σας και θα είστε πανέτοιμοι να αρχίσετε τις αγορές!

Συνοπτικά, πρόκειται για μία πολύ αξιόλογη εφαρμογή που θα σας βοηθήσει να πραγματοποιήσετε στο χαρτί -ίσως και στην κυριολεξία- τα όνειρά σας για το δικό σας χώρο κατοικίας, ακριβώς όπως τον φανταζόσαστε χρόνια τώρα... Χωρίς έξοδα, χωρίς κόπο και ταυτόχρονα διασκεδάζοντας, θα έχετε μέσα σε λίγες ώρες την αποτύπωση των ιδεών σας. Καλό ακούγεται, δεν συμφωνείτε; ■

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΤΟΙΚΙΑΣ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
Data Becker, Duesseldorf, Γερμανία

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:
Windows 3.1x ή 95, PC 486, 4MB RAM, 256 χρώματα, 2x CD-ROM, mouse

ΔΙΑΘΕΣΗ:
Κλειδάριθμος, Στουρνάρη 37Β, τηλ.: 3829629


Απ 'εξω υπάρχει μεγαλύτερη ασφάλεια...
Ενα ον με δύναμη μεγαλύτερη του αριθμού των καρτών στο χέρι του παίκτη δεν μπορεί να επιτεθεί.
STRONGHOLD™
The Rath Cycle™
Μέσα στο οχυρό του Stronghold σκοτεινές δυνάμεις και θανατηφόρα μάγια παραμονεύουν. Αυτή η επέκταση του Magic: The Gathering φέρνει νέους τύπους όντων και διευρύνει τις ικανότητές τους. Περιγράφει, επίσης, το ταξίδι του μαγικού πλοίου Weatherlight στην "καρδιά" του Rath και τη σύγκρουση με τον σκοτεινό Voulath.
Κάντε ένα βήμα στο σκοτάδι τον Μάρτιο του 1998.
Τουρνουά επίδειξης: 22 Φεβρουαρίου στην "Αιώρα",
Λ. Ειρήνης 20, Πεύκη
Πληροφορίες στο τηλ.: 6141675
Wizards OF THE COAST
κάισσα

STREET test

Το "PC Master"... αιφνιδιάζει! Κάθε μήνα ο συντάκτης μας David Meftah "οργώνει" τα καταστήματα πώλησης υπολογιστών και περιφερειακών, δοκιμάζοντας επιτόπου μηχανήματα στη σύνθεση με την οποία θα δοθούν σε εσάς, τους τελικούς καταναλωτές.



Υπακούοντας και αυτόν το μήνα στην επιθυμία των αναγνωστών μας για "real time" ενημέρωση, αλλά και στην ανάγκη για σωστό κι εξειδικευμένο έλεγχο των υπολογιστικών συστημάτων που διακινούνται στην αγορά, χτυπήσαμε την πόρτα μερικών καταστημάτων της Αθήνας και ζητήσαμε να μας επιδείξουν κάποια από τα μηχανήματά τους. Πρέπει να τονίσουμε ότι το "Street Test" δημιουργήθηκε με σκοπό να λειτουργεί ως αντικειμενικός ενδιάμεσος κρίκος μεταξύ των μελλοντικών αγοραστών ενός PC και των εταιριών πώλησης και συναρμολόγησης υπολογιστών. Είναι γνωστό ότι η πλειονότητα των υπολογιστών που κυκλοφορούν στην αγορά αποτελούν συν-

του
David Meftah

δυασμό επιμέρους εξαρτημάτων με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Ενας υπολογιστής που προσφέρεται από κατάστημα της περιοχής μας μπορεί να είναι καλύτερος, ισάξιος ή χειρότερος από κάποιον που φέρει τη φίρμα μεγάλης εταιρίας.

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του τελικού υπολογιστικού συστήματος καθορίζονται κατά πρώτον βάσει των απαιτήσεων του αγοραστή και κατά δεύτερον σύμφωνα με την τεχνογνωσία του πωλητή. Ο συνδυασμός αυτών γίνεται με σκοπό την επίτευξη της μέγιστης απόδοσης σε ένα συγκεκριμένο κόστος.

Φυσικά, η εν λόγω στήλη διερευνά και τις περιπτώσεις κατά τις οποίες οι προτάσεις των καταστημάτων αποτελούν "πολύχρωμα κουτιά" με περιεχόμενο "άνθρακες". Υπενθυμίζουμε ότι επισκεπτόμαστε απροειδοποίητα τα καταστήματα, έτσι ώστε να μας αντιμετωπίζουν ως πραγματικούς πελάτες τους. Ετσι, το PC που μας προτείνουν είναι εκείνο που όντως θα έδιναν στους πελάτες τους και όχι κάτι που θα προετοίμαζαν για τις ανάγκες του "Street Test".

Με βασικό εργαλείο το Winbench 97, και λαμβάνοντας ως μέτρο σύγκρισης τα χαρακτηριστικά του μηχανήματος αναφοράς των "PC Master Labs", ετοιμάσαμε ένα "Street Test" για τέσσερα ακόμη PCs και σπεύδουμε να σας παρουσιάσουμε τα αποτελέσματα.

Αυτόν το μήνα επισκεφθήκαμε καταστήματα των προαστίων της Αθήνας καθώς και δύο του Κέντρου. Συγκεκριμένα, πρόκειται για τα εξής καταστήματα: "Computer Storm" στον Βύρωνα, "AM Computers" στο Αιγάλεω, "Cosmos" και "Πλαίσιο", αμφότερα επί της οδού Στουρνάρη. Δεν έλειψαν, βέβαια, οι αντιρρήσεις, για τις οποίες θα ενημερωθείτε αναλυτικότερα από τη στήλη "Γκρίνιες".

Ας αναφερθούμε τώρα στη διαδικασία της διεξαγωγής ενός "Street Test". Για τη μέτρηση των επιδόσεων χρησιμοποιούμε το αξιόπιστο "μετροπρόγραμμα" της Ziff-Davis, Winbench 97. Επειδή, όμως, μερικά στοιχεία του υπολογιστή είναι αδύνατον να αξιολογηθούν με ένα μετρητικό πρόγραμμα, το επιτελείο των "PC Master Labs" έχει δημιουργήσει έναν πίνακα τιμών με σκοπό την αξιολόγηση και των "υποκειμενικών" στοιχείων. Θα ήταν άδικο να λάβουν την ίδια βαθμολογία δύο υπολογιστές, ο ένας εκ των οποίων συνοδεύεται από οθόνη 17" και ο άλλος από οθόνη 14". ■

ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

ΕΞΑΡΤΗΜΑ	ΒΑΘΜΟΙ	ΚΡΙΤΗΡΙΟ
Οθόνη	5-20	Μέγεθος - Ποιότητα
Modem	1-5	Ταχύτητα - Υποστηριζόμενα πρωτόκολλα
Κάρτα ήχου	3-17	Ποιότητα MIDI - Υποστηριζόμενα κανάλια



COSMOS PII 300

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "COSMOS COMPUTERS"

Και αυτόν το μήνα ήταν αδύνατον να ξεχάσουμε τη "Silicon Valley" της Αθήνας. Εννοούμε, φυσικά, την οδό Στουρνάρη, επί της οποίας φιλοξενείται μεγάλος αριθμός καταστημάτων πώλησης και συναρμολόγησης ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ετσι, βρεθήκαμε στο κατάστημα που βρίσκεται στο νούμερο 21 της Στουρνάρη και το οποίο φέρει την επωνυμία "Cosmos Computers".

Μετά την καθιερωμένη ενημέρωση για το σκοπό και τον τρόπο διεξαγωγής των street tests, ο υπεύθυνος του καταστήματος μας παρέδωσε αμέσως ένα μηχάνημα, το οποίο τα "έδωσε όλα", καθώς η ταχύτητά του κάτω από Windows 95 ήταν απίστευτη. Πρέπει να σημειώσουμε ότι στο συγκεκριμένο μηχάνημα ήταν εγκαταστημένος ο "απαιτητικότατος" Internet Explorer 4.0, που κάνει αρκετά μηχανήματα να δεινοπαθούν προσπαθώντας να ικανοποιήσουν τις απαιτήσεις του. Σε αυτό το μηχάνημα, όμως, βρήκε το "μάστορα" του.

Εμεινα άφωνος. Θα έλεγε κανείς ότι το συγκεκριμένο μηχάνημα ήρθε από το μέλλον!



Ας προχωρήσουμε στη σύνθεση του υπολογιστή. Σε ένα MIDI ATX κουτί βρίσκεται εγκαταστημένη η motherboard του συστήματος. Ο λόγος για την Atlanta LX-440 της Intel. Πρόκειται για μία Pentium II motherboard που διακρίνεται για τις πολύ καλές επιδόσεις της, ενώ είναι χρονισμένη, ούτε λίγο ούτε πολύ, στα 300MHz. (Ναι, σωστά διαβάσατε, στα 300MHz!) Οι επεξεργαστές Pentium II δεν τοποθετούνται στα συνηθισμένα sockets αλλά έχουν δική τους daughterboard, επί της οποίας -εκτός από τον ίδιο τον επεξεργαστή- βρίσκονται η ψύκτρα και ο ανεμιστήρας. Αυτή η μικρή πλακέτα τοποθετείται σε ειδικό slot που διαθέτουν οι Pentium II motherboards.

Το σύστημα είναι εφοδιασμένο με 64MB SDRAM 10ns DIMMs 3.3 Volt. Ο σκληρός δίσκος είναι ο ταχύτατος Quantum Fireball ST 6.4GB. Η κάρτα οθόνης είναι της Ati Expert Work AGP, 4MB - άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις, μια και πρόκειται για μία από τις ταχύτατες κάρτες της αγοράς. Στη θέση του CD-ROM συναντήσαμε το γνωστό 24x της Toshiba, ενώ το monitor, που δεν είναι άλλο από το Eizo F-56 Flexscan 17", ανταποκρίνεται πλήρως στις επιδόσεις της κάρτας γραφικών. Η κάρτα ήχου είναι η "βασίλισσα" SoundBlaster Awe 64. Τα ηχεία που συνοδεύουν τον υπολογιστή αποτελούν ένα σύστημα τριών ηχείων με subwoofer και δύο δορυφόρους με 240 Watt. Τέλος, το 33.600 modem είναι το Extra της Crypto.

Οπως ήδη θα καταλάβατε, ο Cosmos PII 300 είναι ένα υπερμηχάνημα που θα κρατηθεί στο "ύψος" του για αρκετό καιρό, προτού ο τυχερός κάτοχός του νιώσει την ανάγκη να τον αναβαθμίσει.



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: Pentium 300MHz
MOTHERBOARD: Intel Atlanta LX-440
CACHE: 512KB
MEMORY: 64MB SDRAM
HDD: Quantum Fierball 6.4GB
VGA: Ati Expert Work - AGP 4MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: SoundBlaster Awe 64
CD-ROM: 24x Toshiba
CASE: MIDI ATX
KEYBOARD: 104 keys Win 95
MOUSE: Microsoft
ΗΧΕΙΑ: Turrando 240W
ΟΘΟΝΗ: 17" Eizo Flexscan F-56
MODEM: Crypto Extra 33.600
ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ: Windows 95 Full Ver CD
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: Mouse pad - Ελληνικό βιβλίο - Ενας μήνας Internet
ΕΓΓΥΗΣΗ: Τρία χρόνια στη βασική συγκρότηση και στην οθόνη
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Κατόπιν συμφωνίας
ΤΙΜΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ: 595.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MONITOR: 225.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MODEM: 33.500 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 100

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 79



TURBO-X PII 233

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "ΠΛΑΙΣΙΟ"

Το δεύτερο κατάστημα που επισκεφθήκαμε στην οδό Στουρνάρη είναι το "Πλαίσιο", το οποίο βρίσκεται στο νούμερο 24. Παλιός γνώριμος της στήλης το "Πλαίσιο", αφού ήταν και το πρώτο κατάστημα που δέχθηκε την αιφνιδιαστική επί-





σκεψή μας για το σκοπό του παρθενικού street test το μήνα Σεπτέμβριο. Στην τωρινή επίσκεψή μας και πάλι πρόθυμο το προσωπικό του, το οποίο μας εξυπηρέτησε προσφέροντάς μας έναν υπολογιστή με πολύ καλά χαρακτηριστικά. Ο λόγος για τον Turbo-X PII 233MHz που, όπως καταλαβαίνετε, αποτελεί ένα πολύ γρήγορο μηχάνημα.

Ενας Pentium II είναι πάντα γρήγορος. Η συχνότητα "κάνει" τη διαφορά...



Τα αποτελέσματα που έδωσε το Winbench 97 ήταν ικανοποιητικά, μολονότι ο υπολογιστής διετίθετο για επίδειξη και όχι προς πώληση σε κάποιον πελάτη, με αποτέλεσμα να έχει φορτωθεί με αρκετές εφαρμογές και να παρουσιάζει -λόγω της πληθώρας των DLLs- μείωση ταχύτητας. Οι Pentium II κάνουν όλο και πιο συχνά την εμφάνισή τους στα τεστ του "PC Master", κάτι που σημαίνει ότι σε λίγο καιρό θα κατακλύσουν την αγορά, εκτοπίζοντας από αυτήν τόσο τους κλασικούς Pentium όσο και τους νεότερους με την τεχνολογία MMX.

Ας περάσουμε στην περιγραφή των χαρακτηριστικών του Turbo-X. Αρχίζουμε από το κουτί του, το οποίο είναι ένα ATX MIDI Tower. Μέσα σε αυτό βρίσκεται η Pentium II motherboard Atlanta LX της Intel, με 512KB Cache memory. Η μνήμη RAM είναι 32MB SDRAM σε DIMMs. Στη θέση του σκληρού δίσκου εμφανίζεται και εδώ ο Quantum Fireball 2.1 ST, ο οποίος απογειώνει το σύστημα λόγω της Ultra DMA 33 τεχνολογίας που διαθέτει. Η κάρτα οθόνης είναι η ταχύτατη Hercules Stingray 128 με 8MB RAM, η οποία δίνει αληθινό χρώμα μέχρι την ανάλυση 1.024x748. Το μεγάλο ατού του Turbo-X PII 233 ήταν το monitor που διέθετε τη στιγμή της διεξαγωγής του street test. Επρόκειτο για ένα IIYAMA Vision Master Pro 21", με πολύ καλά χαρακτηριστικά και τέλεια απεικόνιση μέχρι την ανάλυση 1.600x1.280. Ως κάρτα ήχου χρησιμοποιείται επίσης η SoundBlaster Awe 32 η οποία, συνδυαζόμενη με τα ηχεία M-20 της Yamaha, έδινε τέλειο ήχο. Τη θέση του CD-ROM καταλάμβανε ένα Mitsumi 24x. Για τις ανάγκες επικοινωνίας το "Πλαίσιο" προτείνει το εξωτερικό modem Zoom ταχύτητας 33.600. Τον υπολογιστή συνοδεύουν τα Windows 95 σε ένα full version CD, η δε εγγύηση ποικίλλει ανάλογα με τα εξαρτήματα. Η CPU και ο σκληρός δίσκος έχουν εγγύηση τρία έτη έκαστο, ενώ η εγγύηση της κάρτας γραφικών ανέρχεται σε πέντε. Το υπόλοιπο σύστημα συνοδεύεται από εγγύηση ενός χρόνου. Κατόπιν συμφωνίας, το "Πλαίσιο" παρέχει εκπαίδευση και υποστήριξη στο σπίτι.

Ο Turbo-X PII 233 είναι ακόμη ένα μηχάνημα για τα όνειρά σας.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: Pentium II 233MHz
MOTHERBOARD: Intel Atlanta LX-440
CACHE: 512KB
MEMORY: 32MB SDRAM
HDD: Quantum Fireball 2,1GB
VGA: Hercules Stingray 128
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: SoundBlaster Awe 32
CD-ROM: 24x Mitsumi
CASE: MIDI ATX
KEYBOARD: 104 keys Win 95
MOUSE: A4 Tech
ΗΧΕΙΑ: Yamaha M-20
ΟΘΟΝΗ: IIYAMA Vision Master Pro 21"
MODEM: Zoom 33.600
ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ: Windows 95 Full Ver CD
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: Mouse pad
ΕΓΓΥΗΣΗ: Ανάλογη με το εξάρτημα
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Κατόπιν συμφωνίας
ΤΙΜΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ: 428.572 δρχ.
ΤΙΜΗ MONITOR: 420.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MODEM: 29.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 100

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 55

AM 233 MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "AM COMPUTERS"

Το δυναμικό επιτελείο της στήλης βρέθηκε αυτόν το μήνα και στο Αιγάλεω, στην οδό Γρηγορίου Κυδωνιών, η οποία θυμίζει έντονα μικρογραφία της οδού Στουρνάρη. Στο τετράγωνο όπου στεγάζεται το "AM Computers", το οποίο επισκεφθήκαμε, βρίσκονται περισσότερα από τέσσερα καταστήματα που φέρουν την αυτή επωνυμία. Σε άλλο κατάστημα λειτουργεί το Τμήμα Service, σε άλλο το Τμήμα Πωλήσεων, σε άλλο το Τμήμα Εκπαίδευσης κ.ο.κ.

Ο υπεύθυνος του καταστήματος μας υποδέχθηκε ευχάριστα και, μετά την απαραίτητη ενημέρωση περί street test, μας διέθεσε προς δοκιμή έναν υπολογιστή 233 MMX. Το μηχάνημα μας άφησε πολύ καλές εντυπώσεις τόσο από πλευράς ταχύτητας όσο και από την άποψη των multimedia επιδόσεών του. Μέσα στο κουτί του, ένα MIDI Tower, βρίσκεται εγκαταστημένη η "έξυπνη" motherboard της Asus, η TX 97 Smart, η οποία μέσω ειδικού λογισμικού ελέγχει τη θερμοκρασία του επεξεργαστή, μειώνοντας -όταν κρίνεται απαραίτητο- τη συχνότητα λειτουργίας του, ώστε να αποφευχθεί πιθανό crash του συστήματος. Μέσω του ίδιου προγράμματος ενημερώνει για τον αριθμό στροφών του ανεμιστήρα ψύξεως του επεξεργαστή όπως και για τη θερμοκρασία του σταθεροποιητή τάσης LM 7812. Ο επεξεργαστής του AM είναι ένας Pentium 233 MMX της Intel, ο οποίος αποτελεί και τον ταχύτερο της σειράς Pentium MMX. Η μνήμη RAM φθάνει τα 32MB σε SIMMs, ενώ η λανθάνουσα μνήμη Cache του συστήματος ανέρχεται σε 512KB. Τη θέση του σκληρού δίσκου καταλαμβάνει ένας Quantum Fireball ST με τεχνολογία Ultra DMA 33 και χωρητικότητα 3.2GB, ενώ στη θέση της κάρτας οθόνης συναντάμε μία απλή Mystic με 2MB RAM.

Ενας γρήγορος MMX για κάθε χρήση.



Η οθόνη του υπολογιστή είναι η Eizo F35 15", η οποία έχει πολύ καλή απόδοση χρωμάτων και διαθέτει πλήρες σετ ρυθμιστικών. Περιλαμβάνεται ακόμη ένα κλασικό keyboard 104 πλήκτρων. Ενα Microsoft Intellimouse συνοδεύει το σύστημα. Το CD-ROM, ένα 24x της Panasonic, αποδείχθηκε ιδιαίτερα γρήγορο. Η κάρτα ήχου και εδώ είναι η πολύ καλή SoundBlaster Awe 64 Gold, η οποία διαθέτει επίχρυσα βύσματα, μεταξύ των οποίων καταλέγεται και ένα ειδικά για τη σύνδεση με μουσικά όργανα. Το modem της Tycom έχει ταχύτητα 33.600 bauds και στέκεται επάξια στο πλευρό κάθε δικτυακού πλοηγού. Τα ηχεία προσφέρονται ως δώρο, ενώ στην τιμή του υπολογιστή περιλαμβάνονται και πέντε ώρες δωρεάν εκπαίδευσης στους χώρους της εταιρίας Data Type. Το σύστημα συνοδεύεται από το CD των Windows 95. Κατόπιν συμφωνίας παρέχεται, αν κριθεί απαραίτητο, τεχνική υποστήριξη στο σπίτι.

Ο AM είναι ένας υπολογιστής που θα καλύψει απολύτως κάθε ανάγκη. Ιδιαίτερα οι gamers θα έχουν μία τέλεια απόδοση ήχου, χάρη στην πολύ καλή Awe 64 Gold.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: Pentium 233MMX
MOTHERBOARD: Asus TX 97 Smart
CACHE: 512KB
MEMORY: 32MB EDO
HDD: Quantum Fierball 3.2GB
VGA: Mystic
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: SoundBlaster Awe 64 Gold
CD-ROM: 24x Panasonic
CASE: MIDI ATX
KEYBOARD: 104 keys Win 95
MOUSE: Microsoft
ΗΧΕΙΑ: 170W
ΟΘΟΝΗ: Eizo F35 15"
MODEM: Tycom 33.600
ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ: Windows 95 Full Ver CD
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: Mouse pad
ΕΓΓΥΗΣΗ: Τρία έτη
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Κατόπιν συμφωνίας
ΤΙΜΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ: 370.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MONITOR: 121.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MODEM: 28.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 85

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 79





STORM 233 MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "COMPUTER STORM"

Το τελευταίο επιτυχημένο street test του μήνα διεξήχθη στο "Computer Storm", το οποίο βρίσκεται επί της οδού Χρυσοστόμου Σμύρνης 8, στον Βύρωνα. Ακόμη ένα κατάστημα που δεν έχει να κρύψει τίποτε από το αναγνωστικό κοινό του "PC Master".

Μετά την "έφοδό" μας στο εν λόγω κατάστημα, ο υπεύθυνος μας εξυπηρέτησε τάχιστα προσφέροντάς μας για τεστ έναν Storm 233 MMX. Πρόκειται για έναν υπολογιστή με πολύ καλές επιδόσεις - κάτι αναμενόμενο άλλωστε, αφού και εδώ έχουμε να κάνουμε με έναν 233 MMX. Την QDI IIB Titanium ATX motherboard φιλοξενούσε ένα Full Tower ATX κουτί. Ο επεξεργαστής της Intel δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις, μια και πρόκειται για τον Pentium 233 MMX. Η μνήμη του Storm είναι εγκατεστημένη σε ένα DIMM των 32MB. Η λανθάνουσα μνήμη ανέρχεται και εδώ σε 512KB. Στη θέση του hard drive συναντήσαμε το "δίσκο της μόδας", τον Quantum Fireball ST 3.2 GB Ultra DMA 33, ενώ την εμφάνιση των γραφικών αναλαμβάνει η Diamond Stealth IIs 220, εξοπλισμένη με 4MB RAM. Στη θέση της οθόνης συναντάμε μία οικονομική Axion 15", με δυνατότητα σάρωσης 100Hz σε ανάλυση 1.280x1.024. Το 24x Hitachi CD-ROM που περιλαμβάνει είναι ταχύτατο, το δε keyboard του συστήματος είναι το κλασικό πλέον των 104 πλήκτρων, που εξυπηρετεί πλήρως τις ανάγκες των Windows 95 και συνδέεται με βύσμα PS2. Σε βύσμα PS2 βρίσκεται συνδεδεμένο και το απλό -3 buttons- ποντίκι. Τη θέση της κάρτας ήχου καταλαμβάνει μία οικονομική Arowana 3D Stereo 16 bit. Πρόκειται για μία κάρτα ήχου που καλύπτει τις ανάγκες από πλευράς ήχου σε multimedia εφαρμογές και games, χωρίς να παρουσιάζει κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό. Τα ηχεία είναι της ίδιας εταιρίας με αυτήν από την οποία προέρχεται η κάρτα ήχου. Συγκεκριμένα, ενσωματώνει τα Arowana 240 Watt. Ως modem έχει επιλεγεί ένα εσωτερικό Ultra Link 33.600.

Ενας ακόμη 233 MMX. Είναι μάλλον ο επεξεργαστής της μόδας...

Το όλο σύστημα συνοδεύεται από δύο χρόνια εγγύηση. Η εκπαίδευση στο σπίτι παρέχεται κατόπιν συμφωνίας και κοστίζει 3.000 δρχ. την ώρα. Κατόπιν συμφωνίας, επίσης, παρέχεται τεχνική υποστήριξη στο σπίτι, όταν αυτό κριθεί απαραίτητο. Το "Computer Storm" προσφέρει δωρεάν με κάθε αγορά ηλεκτρονικού υπολογιστή ένα mouse pad και έναν μήνα σύνδεσης στο Internet μέσω του INTEPNET ΕΛΛΑΣ.



Εν κατακλείδι, ο Storm 233 MMX αποτελεί μία οικονομική πρόταση για όσους επιθυμούν να αποκτήσουν έναν γρήγορο υπολογιστή χωρίς να διαθέσουν πολλά χρήματα, έχοντας συγχρόνως ένα ισχυρό multimedia σύστημα και δυνατότητα σύνδεσης στο Internet.



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: Pentium 233MMX
MOTHERBOARD: QDI IIB Titanium ATX
CACHE: 512KB
MEMORY: 32MB DIMMs
HDD: Quantum Fireball 3.2GB
VGA: Stealth II S220 4MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: Arowana 3D Stereo 16-bit
CD-ROM: 24x Hitachi
CASE: MIDI ATX
KEYBOARD: 104 keys Win 95
MOUSE: 3 button PS2
ΗΧΕΙΑ: 170 Watt
ΟΘΟΝΗ: Axion 1.280x1.024 100Hz
MODEM: Ultra Link 33.600
ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ: Windows 95 Full Ver CD
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: Mouse pad
ΕΓΓΥΗΣΗ: Δύο έτη
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Κατόπιν συμφωνίας
ΤΙΜΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ: 295.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MONITOR: 68.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MODEM: 32.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 83

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 100

STREET test

Σας παρουσιάζουμε τα αναλυτικά αποτελέσματα των μετρήσεων, όπως αυτά προέκυψαν από την εγκατάσταση του WinBench σε κάθε υπολογιστή που δοκιμάστηκε. Διατηρούμε την αυθεντική, αμετάφραστη ορολογία των benchmarks, προκειμένου αυτά να είναι άμεσα συγκρίσιμα από οποιονδήποτε επιθυμεί να επαναλάβει ή να επαληθεύσει τις μετρήσεις του Street Test. Για λόγους οικονομίας χώρου, δεν εξηγούμε εδώ την πλήρη διαδικασία αξιολόγησης των μετρήσεων, ωστόσο αυτή παρατίθεται αναλυτικά στο τεύχος 87 του περιοδικού για οποιονδήποτε επιθυμεί να ενημερωθεί διεξοδικότερα.

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

WEIGHTED SUITE	PC Master Labs	Cosmos PII 300	STORM 233 MMX	AM 233 MMX	TURBO-X PII 233
CD-ROM Given Speed	8	24	24	24	24
CPUmark16	360	586	454	456	458
CPUmark32	363	784	446	456	606
Business Disk WinMark 97	783	1040	952	934	873
High-End Disk WinMark 97	2.510	3.650	3.040	3.080	2.400
Business Database Graphics	4,59	12,2	6,6	6,9	8,69
Business Graphics WinMark 97	45,5	123,7	54,4	59,4	84,7
Business Publishing Graphics	4,87	12,7	4,56	4,34	8,82
Business WP/SS Graphics	4,41	12,1	5,59	5,98	8,24
High-End App Dev Graphics	2,78	6,13	2,21	2,23	3,23
High-End CAD/3-D Graphics	2,46	4,15	3,39	3,45	3,28
High-End Graphics WinMark 97	25,6	50,9	27,3	27,6	29,6
High-End Image Editing Graphs	2,62	6,67	2,32	2,32	2,5
Quake Timerefresh	32	66	38	34	58,7
Μέγεθος δίσκου (Kb)	3.200	6.400	3.100	3.200	2.100
Βαθμός οθόνης	12	20	10	13	20
Βαθμός κάρτας ήχου	10	12	10	11	12
3D απόδοση	19,3	61,1	56,3	56,2	48
Βαθμός Modem	3	3	3	4	4
Τιμή		853.500	395.000	519.000	877.572
Street Test Mark	100	200	118	121	143
Βαθμολογία %	50	100	83	85	100
Τιμή/Απόδοση		23	29	23	16
Τιμή/Απόδοση %		79	100	79	55

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΤΩΝ PC MASTER LABS

Επεξεργαστής	Pentium Classic 187.5MHz
Motherboard	Soyo 5EA5
Cache	512KB
Μνήμη	32MB EDO
Σκληρός δίσκος	Quantum Fireball ST 3.2GB
Κάρτα γραφικών	Diamond Stealth 3D 2000 2MB - Diamond Monster 3D
Κάρτα ήχου	SoundBlaster Pro συμβατή
CD-ROM	Hitachi 8x
Κουτί	Midi Tower
Πληκτρολόγιο	102 πλήκτρων
Ποντίκι	Genius 3 πλήκτρων
Ηχεία	Στην οθόνη
Οθόνη	Daewoo 15"
Modem	Supra 33.600 εσωτερικό

ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΠΙΣΚΕΦΘΗΚΑΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

- **COSMOS COMPUTERS:** Στουρνάρη 21, Αθήνα, τηλ.: 3635200
- **ΠΛΑΙΣΙΟ:** Στουρνάρη 24, Αθήνα, τηλ.: 3844001
- **COMPUTER STORM:** Χρ. Σμύρνης 8, Βύρωνας, τηλ.: 7667507
- **AM COMPUTERS:** Γρ. Κυδωνιών 23, Αιγάλεω, τηλ.: 5983717



πριν αγοράσετε

Το PC MASTER δεν περιορίζει την ενημέρωση των αναγνωστών του στα αποτελέσματα του Street Test. "Πριν αγοράσετε", λοιπόν, μην παραλείψετε να συμβουλευθείτε τις οδηγίες του εξειδικευμένου συντάκτη μας, ο οποίος "σαρώνει" σε καθημερινή βάση την αγορά, με μοναδικό στόχο την έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωσή σας σχετικά με τις προσφορές, τα "hot" προϊόντα αλλά και τις παγίδες της.

Του Ιάσονα Δούζα

Μήπως αναρωτιέστε γιατί η πρόσφατη αναβάθμιση που πραγματοποιήσατε δεν βελτίωσε κατακόρυφα την απόδοση του συστήματος σε πολλές εφαρμογές; Εάν συμβαίνει αυτό, τότε ενδέχεται να μην έχετε εγκαταστήσει τον driver για bus master.

Η τεχνική bus mastering αναλαμβάνει να μεταφέρει τα δεδομένα από τα εξαρτήματα που συνδέονται στο PCI bus απευθείας στην κεντρική μνήμη του υπολογιστή μέσω του DMA (Direct Memory Access) controller, χρησιμοποιώντας ολόκληρο το εύρος του διαύλου PCI και παρακάμπτοντας σχεδόν ολοκληρωτικά τον επεξεργαστή. Οσα, λοιπόν, από τα περιφερειακά εξαρτήματα συνδέονται στο εν λόγω bus (σκληροί δίσκοι, CD-ROM drives κ.λπ.) επωφελούνται ιδιαίτερα από τη συγκεκριμένη τεχνική.
Οι νεότερες κάρτες γραφικών και video επίσης περιλαμβάνουν πλήρη υποστήριξη της τεχνικής bus mastering, καθώς αυτή κρίνεται απαραίτητη από τις πολύπλοκες διεργασίες που διεκπεραιώνει ο σύγχρονος υπολογιστής στο multitasking περιβάλλον των Windows. Με τη χρήση της εν λόγω τεχνικής η CPU επιβαρύνεται ελάχιστα από τις μεταφορές δεδομένων και μπορεί, ως εκ τούτου, να απασχολείται με άλλες διεργασίες, τη στιγμή που μεταφέρονται δεδομένα από και προς τον σκληρό δίσκο.
Στην περίπτωση δε που εκτελούμε μόνο μία εργασία, η οποία χρησιμοποιεί μεγάλο μέρος της επεξεργαστικής ισχύος, ενώ ταυτόχρονα απαιτεί ανάγνωση ή εγγραφή από το δίσκο, αυτή επιτελείται ταχύτερα.
Προς αποφυγή παρεξηγήσεων αναφέρουμε ότι το bus mastering δεν αυξάνει τις επιδόσεις του σκληρού δίσκου και για το λόγο αυτόν πολλές εφαρμογές δεν παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές στην ταχύτητα απόκρισης μετά την εγκατάστασή του.

Την τεχνική bus mastering εισήγαγε η πρώτη σειρά των chipsets Triton της Intel (με την κωδική ονομασία 430FX) πριν από περίπου δύο χρόνια, ενώ φυσικά υποστηρίζεται από όλα τα νέα chipsets. Για να ελέγξετε εάν ο driver είναι εγκατεστημένος, δεν έχετε παρά να πατήσετε το δεξί πλήκτρο του mouse στο "My Computer", ύστερα να επιλέξετε "Properties" και μετά "Device Manager".
Ανοίγετε τη στήλη "Hard Disk Controllers", όπου σε κάποιο σημείο θα πρέπει να αναγράφει "Bus Master IDE Controller" και όχι "Standard IDE Controller". Σε περίπτωση που ο driver δεν είναι εγκαταστημένος, θα πρέπει είτε να τον εγκαταστήσετε από τη δισκέτα που ενδεχομένως συνόδευε τη motherboard είτε να προμηθευτείτε τον σχετικό driver για το chipset που διαθέτει η δική σας motherboard από το site του Internet "www.bmdrivers.com".

Η νεότερη κάρτα γραφικών της Elsa, με την ονομασία Victory Erazor, περιλαμβάνει τον επεξεργαστή nVidia Riva 128, ο οποίος είναι γνωστό ότι προσφέρει κορυφαίες επιδόσεις σε κάθε τομέα. (Για του λόγου το αληθές δεν έχετε παρά να ανατρέξετε το τεύχος Ιανουαρίου του "PC Master".)
Με τιμή γύρω στις 75.000 δρχ., η εξεταζόμενη κάρτα σίγουρα δεν αποτελεί μία λύση χαμηλού κόστους. Πρέπει όμως να σημειωθεί ότι περιλαμβάνει "TV-out" για σύνδεση με τηλεόραση, καθώς και είσοδο αναλογικού σήματος για ψηφιοποίηση.
Η Victory Erazor διαθέτει 4MB μνήμης SGRAM, η επέκταση της οποίας δεν είναι δυνατή, ενώ συνοδεύεται από τους "ποιοτικούς" drivers και utilities στους οποίους μας έχει συνηθίσει η Elsa.

Η Ati Xpert@XL είναι η νεότερη κάρτα γραφικών του Καναδού κατασκευαστή. Οπως και το μοντέλο Xpert@Play (έκανε την παρουσία του στο αφιέρωμα του τεύχους Ιανουαρίου), η Xpert@XL βασίζεται στον επεξεργαστή 3D Rage Pro της Ati. Ωστόσο, για τη μείωση του κόστους έχει αφαιρεθεί η έξοδος τηλεοπτικού σήματος, ενώ η μνήμη SGRAM έχει αντικατασταθεί με την πιο αργή αλλά και φθηνότερη EDO DRAM.
Η κάρτα διατίθεται σε εκδόσεις των 2 και 4MB (μη αναβαθμίσιμη), στις τιμές των περίπου 37.000 δρχ. και 43.000 δρχ. αντίστοιχα. Εάν, λοιπόν, αναζητάτε μία κάρτα γραφικών με επιδόσεις που να πλησιάζουν την κορυφή, δεν έχετε παρά να αποκτήσετε τη νεότερη πρόταση της Ati.

ΓΚΡΙΝΙΕΣ

Στη γωνιά αυτή της στήλης θα διαβάζετε κάθε μήνα τις πιο πρόσφατες αναφορές που έχουν κάνει οι υπεύθυνοι συντάκτες του Street Test, σχετικά με τα καταστήματα που δεν τους επέτρεψαν να δοκιμάσουν κάποια από τα μηχανήματα που διέθεταν.

ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 1. Στο κατάστημα "Isotechnica" (Θησέως 302, Καλλιθέα), ενώ στην αρχή όλα έδειχναν πως θα εκτελεστεί ένα ακόμη test, στην αναζήτηση μηχανήματος τα πράγματα άλλαξαν, διότι -όπως μας είπε ο υπεύθυνος του καταστήματος- τους βρήκαμε απροετοίμαστους.

2. Στο κατάστημα "Test Computer" (Αγίου Δημητρίου 263, Αγιος Δημήτριος) αρνήθηκαν την πρότασή μας, λέγοντάς μας τα εξής: "Δεν θα συμμετάσχουμε σε ελληνιστί ΤΣΑΤΡΑΠΑΤΡΑ δουλειές. Μόνον κατόπιν ραντεβού." Και εμείς ανταπαντάμε: "Για να είστε προετοιμασμένοι, κύριοι;".

3. "ΝΙΚΑΙΑ Computer" (Πέτρου Ράλλη): Στο μικρό κατάστημα της Νίκαιας βρεθήκαμε στις 12/1/1997. Είχαν όλη την καλή διάθεση να συνεργαστούν μαζί μας, αλλά -όπως μας απέδειξαν- εκείνη τη στιγμή υπήρχε μόνο ένας 486. Ευχαριστούμε πάντως, μία άλλη φορά.

4. Στο κατάστημα "Microwins" (Τριπόλεως 44, Αγιοι Ανάργυροι) κατά την ημέρα της εκεί επίσκεψής μας μάς είπαν ότι δεν υπάρχει χρόνος για τη διεξαγωγή ενός street test. Εσείς, κύριοι του καταστήματος "Microwins", μπορεί να μην είχατε χρόνο, το "PC Master" όμως -και συγκεκριμένα στην ενότητα "Γκρίνιες" του "Street Test"- διαθέτει σίγουρα χώρο...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Από τη διεξαγωγή των τεστ αυτού του μήνα προέκυψαν αξιόλογα συμπεράσματα. Καταρχήν, και τα τέσσερα συστήματα στηρίζονται σε ταχύτατους επεξεργαστές. Αν σκεφθεί κανείς ότι στα προηγούμενα street tests είχαν την τιμητική τους οι 166-άρηδες και 200-άρηδες, τον τρέχοντα μήνα τα δεδομένα άλλαξαν. Ετσι έχουμε δύο υπολογιστές με Pentium MMX στα 233MHz και δύο με Pentium II στα 233 και 300MHz.

Το συγκεκριμένο γεγονός αιτιολογεί τη στροφή των πελατών προς τα ισχυρά μηχανήματα και την ανάλογη, κατά συνέπεια, προβολή τους από τις εταιρίες πώλησης και συναρμολόγησης υπολογιστών. Η ιστορία έχει αποδείξει ότι, μετά την εμφάνιση στην αγορά ενός νέου επεξεργαστή όπως αυτός των 300MHz, οι τιμές των προγενέστερων μειώνονται, με αποτέλεσμα οι τελευταίοι να καθίστανται πιο δημοφιλείς.

Οι κάρτες ήχου διαθέτουν πλέον άνω των 2MB μνήμη, ενώ εδώ και καιρό έχουν καθιερωθεί οι οθόνες των 17". Τα ATX cases και motherboards έχουν αντικαταστήσει αυτά των AT. Η ολοένα συχνότερη εμφάνιση των Pentium II δείχνει την αρχή του τέλος των κλασικών Pentium, ενώ η εμφάνιση ενός Pentium II στα 300MHz στο υπολογιστικό σύστημα ενός εκ των καταστημάτων που επισκεφθήκαμε μάλλον αποτελεί προάγγελο της καθιέρωσης αυτών των επεξεργαστών στο άμεσο μέλλον.

Από την άλλη πλευρά, η ανακοίνωση της Intel για την κατασκευή ενός 64-bit επεξεργαστή, ο οποίος δεν θα είναι Risk αλλά θα στηρίζεται σε νέες τεχνολογίες, αναμένεται να κάνει τις τιμές τόσο των κλασικών Pentium όσο και των Pentium II να μην μπορούν να κρατηθούν στο "ύψος τους". Καταλαβαίνετε τι σημαίνει αυτό, έτσι δεν είναι; Δεν θα σας πω περισσότερα, εξάλλου ο νοών νοείτω... ■

MULTIMEDIA ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Η παράδοση που συνοδεύει τις ελληνικές multimedia παραγωγές δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Συγκεκριμένα, αφ' ενός η τσουχτερή τιμή και η κακή ποιότητα των πρώτων προσπαθειών και αφ' ετέρου η προχειρότητα είχαν προδιαθέσει αρνητικά τους χρήστες. Το όλο κλίμα, ωστόσο, εμφανίζεται πλέον εντελώς διαφορετικό, καθώς ένας ολοένα αυξανόμενος αριθμός σημαντικών νέων προσπαθειών δείχνει ότι οι ελληνικές παραγωγές δεν έχουν απολύτως τίποτα να ζηλέψουν από αντίστοιχες ευρωπαϊκές ή αμερικανικές. Εφθασε, λοιπόν, η στιγμή να δούμε τις εταιρίες που κρύβονται πίσω από αυτό το "μικρό θαύμα" που συντελείται τον τελευταίο καιρό στην ελληνική multimedia σκηνή. Φυσικά, δεδομένης της πεποίθησης ότι οι αναγνώστες του μπορούν μόνο να ωφεληθούν από την περαιτέρω ανάπτυξη του χώρου, το "PC Master" δεν θα περιοριστεί σε αυτό το αφιέρωμα.





Αντίθετα, οι στήλες του θα είναι πάντοτε ανοικτές στη φιλοξενία οποιασδήποτε νέας αξιόλογης εταιρίας εμφανιστεί στο χώρο, καθώς και στην παρουσίαση νέων multimedia προϊόντων.

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

AREIA S.A.

Μπουμπουλίνας 8, Αθήνα
Τηλέφωνο: 3816340
URL: http://www.areianet.gr/areia/
e-mail address: areia@areianet.gr

Εχοντας συμπληρώσει τρία χρόνια λειτουργίας, είναι βέβαιο ότι η Areia S.A. διαθέτει την απαραίτητη πείρα για την



ανάπτυξη multimedia εφαρμογών ποιότητας. Ειδικεύεται στην ανάπτυξη τουριστικών οδηγών και multimedia παρουσιάσεων για πόλεις και περιοχές, καθώς επίσης στην ανάπτυξη διαφημιστικών τίτλων για εμπορικές εταιρίες.

Η παραγωγή που βρίσκεται αυτή τη στιγμή σε κυκλοφορία ακούει στο όνομα "Tourguide". Πρόκειται για έναν πλήρη τουριστικό οδηγό που καλύπτει ξεχωριστά πέντε περιοχές της Ελλάδας (Κρήτη, Επτάνησα, Δωδεκάνησα, Κυκλάδες, Νησιά Β.Α. Αιγαίου-Χαλκιδική). Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων της νέας τεχνολογίας (video & αφήγηση) αποτελεί χαρακτηριστικό γνώρισμα κάθε επιμέρους τίτλου της παραγωγής. Κάθε τίτλος περιέχει μεγάλο αριθμό πληροφοριών σχετικά με τη γεωγραφία, την ιστορία, τον πολιτισμό, την παράδοση, την τέχνη, τη διαμονή και μετακίνηση, όπως και πολλά άλλα χρήσιμα και ενημερωτικά στοιχεία.

Δύο παρόμοιες εφαρμογές αναμένεται να κυκλοφορήσουν την άνοιξη. Ο λόγος για τις "Παρουσίαση της Θεσσαλονίκης" και "Παρουσίαση της Κύπρου", στις οποίες θα αναλύονται λεπτομερώς και με καλλιτεχνικό ύφος οι πτυχές των δύο τόπων. Ο υπεύθυνος της εταιρίας κ. Παρασκευόπουλος, αναφερόμενος στο θέμα που άπτεται της ελληνικής αγοράς πολυμέσων, μας επισήμανε ότι αφ' ενός μεν οι εταιρίες που παράγουν τίτλους προοριζόμενους για το ευρύ αγοραστικό κοινό αρχίζουν να παρουσιάζουν ολοένα πιο καλές και προσεγμένες δουλειές, αφ' ετέρου δε οι εταιρίες που αναπτύσσουν τίτλους με σκοπό την κάλυψη συγκεκριμένων αναγκών πελατών βρίσκονται σε κρίσιμο στάδιο, διότι οι δυνατότητες των multimedia έχουν γίνει ευρύτερα γνωστές, με αποτέλεσμα να εκδηλώνεται το σχετικό ενδιαφέρον και να εντείνεται ο ανταγωνισμός. Στην ερώτησή μας σχετικά με το μέλλον του CD-ROM και του βιβλίου, ο κ. Παρασκευόπουλος υπήρξε κατηγορηματικός: "Οσον αφορά στον ελληνικό χώρο, θεωρώ πως είμαστε ακόμη μακριά από τέτοια διλήμματα (βιβλίο ή CD-ROM), καθώς από τη μία πλευρά δεν έχουν εμφανιστεί εκείνες οι εκδόσεις που δύνανται να 'ανταγωνιστούν' επάξια το έντυπο και από την άλλη πλευρά, σύμφωνα με την τελευταία έκδοση του 'Ευρωβαρόμετρου', μόνο το 3,3% των χρηστών computers είναι συνδεδεμένο με το Internet και μόνο το 7% διαθέτει CD-ROM. Τα σχόλια περιττεύουν...".

CD-MEDIA A.E.

Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά
Τηλέφωνο: 6233900
e-mail address: cdmedia@cdmedia.gr

Η CD-Media A.E. ιδρύθηκε τον Σεπτέμβριο του 1993. Τέσσερα χρόνια μετά την ίδρυσή της αποτελεί μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες διακίνησης και παραγωγής λογισμικού στην ελληνική αγορά, κατέχοντας σημαντικό μερίδιο στη διανομή CD-ROMs και παιχνιδιών για κονσόλες. Είναι υπεύθυνη για τον εξελληνισμό μέχρι στιγμής 50 τίτλων CD-ROM games, περιλαμβανομένων τόσο των αναγραφόμενων επί της συσκευασίας όσο και του εγχειριδίου χρήσης των τίτλων. Επίσης, έχει διαθέσει στην αγορά πλήρως εξελληνισμένο εκπαιδευτικό λογισμικό για παιδιά. Τα ελληνικά εκπαιδευτικά CD-ROMs της CD-Media είναι τα εξής: "ΣΩΚΡΑΤΗΣ", τρίγλωσσο CD-ROM για





παιδιά 3-7 ετών, "ΗΡΑΚΛΗΣ: Ζωντανό Παραμύθι" της Disney, βασισμένο στη χριστουγεννιάτικη ταινία της τελευταίας, και "ΜΑΓΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ" της Disney, πλήρες πρόγραμμα ζωγραφικής δημιουργίας.

Η CD-Media έχει προχωρήσει επιπλέον στον εξελληνισμό παιχνιδιών. Το πρώτο πλήρως εξελληνισμένο παιχνίδι είναι το "Kick Off 98". Πρόκειται για ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου το οποίο, εκτός από το εξελληνισμένο interface, έχει ένα μοναδικό στοιχείο: σχολιασμό των αγώνων στην ελληνική από τον Γιάννη Διακογιάννη.

Τέλος, η εν λόγω εταιρία διακινεί αποκλειστικά στην ελληνική αγορά δύο ελληνικές παραγωγές. Η πρώτη ακούει στο όνομα "Πυθαγόρας", είναι της εταιρίας Cybernauts & Cybernots και περιέχει ιστορικά/βιογραφικά στοιχεία που αφορούν στον μεγάλο φιλόσοφο καθώς και μία εισαγωγή στην αριθμολογία και η δεύτερη είναι το "Playboy".

Ο marketing manager της CD-Media Αριστείδης Βάσσης δήλωσε τα εξής: "Η ελληνική αγορά πολυμέσων, αν και ιδιόμορφη, αποτελεί μία από τις πιο δυναμικές αγορές στην Ευρώπη. Ενώ το μέσο κόστος ανά τίτλο, σε συνάρτηση με το κατά κεφαλήν εισόδημα, είναι κατά πολύ υψηλότερο στην Ελλάδα εν συγκρίσει με τις υπόλοιπες ευρωπαϊκές χώρες, παρατηρούμε μία διαρκώς αυξανόμενη ζήτηση για λογισμικό όλων των κατηγοριών. Είναι μάλιστα πολύ ευχάριστο το γεγονός ότι, μολονότι δεν υπάρχουν πολλοί εκπαιδευτικοί τίτλοι στην ελληνική, η γενικότερη ζήτηση προϊόντων αυτής της κατηγορίας βρίσκεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Φυσικά, ο κύριος όγκος λογισμικού που διακινείται αφορά στα παιχνίδια. Αυτός είναι και ένας από τους λόγους που μας ώθησαν στην προσπάθεια παραγωγής ποιοτικών παιχνιδιών στα ελληνικά. Δυστυχώς, το φαινόμενο της πειρατείας είναι τόσο ευρέως διαδεδομένο στην ελληνική αγορά, που το ποσοστό πειρατικών αντιγράφων αγγίζει κατά περίπτωση και το 90% του συνόλου των τίτλων που κυκλοφορούν. Κατά συνέπεια, υπό τις επικρατούσες συνθήκες, είναι πολύ δύσκολο να αποφασίσει μια εταιρία του χώρου μας να προωθήσει την παραγωγή ποιοτικών εγχώριων προϊόντων, που απαιτούν μεγάλες επενδύσεις και είναι αμφίβολη η απόδοσή τους". Σε ό,τι αφορά τη σχέση βιβλίου και CD-ROM, ο κ. Βάσσης τόνισε τα ακόλουθα: "Εκτιμώ ότι το βιβλίο θα παραμείνει κύριο μέσο έκφρασης λογοτεχνικών ανησυχιών και ιδεών. Το CD-ROM θα αναλάβει το ρόλο που του ταιριάζει περισσότερο: αυτόν της πληροφόρησης. Το ζητούμενο είναι να μπορέσουν οι χρήστες του παρόντος και του μέλλοντος να ανασύρουν μέσα από τον τεράστιο όγκο δεδομένων, που ήδη είναι διαθέσιμα, τις πληροφορίες που είναι απαραίτητες σε αυτούς σε κάθε περίπτωση".



Τα σχέδια της CD-Media για το 1998 συνοψίζονται σε μία πρόταση: περισσότεροι και υψηλής ποιότητας ελληνικοί τίτλοι. Στόχος της είναι η παραγωγή μιας σειράς εκπαιδευτικού λογισμικού και ο εξελληνισμός τεσσάρων-πέντε παιχνιδιών υψηλής ποιότητας. Κύριο κριτήριο για την υλοποίησή του είναι φυσικά η ανταπόκριση του κοινού, η οποία μέχρι στιγμής είναι άκρως ενθαρρυντική.

CONCEPTUM

Βαλτετσίου 50-52, Αθήνα
Τηλέφωνο: 3303511
URL: http://www.conceptum.gr/
e-mail address: adam@conceptum.gr

Μία από τις καλύτερες ελληνικές παραγωγές στο χώρο των multimedia ανήκει στην εταιρία Conceptum, αφού η "Ιστορία της Νεότερης και Σύγχρονης Ελλάδας 1821-1981" βραβεύθηκε από την Ελληνική Εταιρία Επιστημόνων Ηλεκτρονικών Υπολογιστών (ΕΠΥ), το Ελληνικό Ινστιτούτο Πληροφορικής (ΕΙΠ), την Ελληνική Εταιρία Διοίκησης Επιχειρήσεων (ΕΕΔΕ) και το περιοδικό "Computer Για Ολους" στο πλαίσιο του θεσμού "Προϊόντα της Χρονιάς 1997". Ο τίτλος περιέχει πλούσιο αριθμό ιστορικών πληροφοριών αλλά και σπουδαία αρχειακά κομμάτια (φωτογραφίες, κινηματογραφικές ταινίες, αφηγήσεις κ.λπ.).

Για τα παιδιά, η εταιρία φρόντισε να εκδώσει τους τίτλους: "Στη Χώρα των Κυκλώπων" (σε τρεις γλώσσες), προϊόν συνεργασίας των Εκδόσεων Πατάκη και του γαλλικού οργανισμού Club d' Investissement Media με αντικείμενο μία φανταστική επίσκεψη στη Χώρα των Κυκλώπων συνοδεία του Οδυσσέα και των συντρόφων του, "Ο Γαλαξίας των Αριθμών", με αριθμητικές ασκήσεις και εξισώσεις σε ένα διασκεδαστικό και ευχάριστο περιβάλλον, και "Ο Μικρός Μουσικός", μία πλήρως εξελληνισμένη έκδοση παραγωγής της αμερικανικής Voyager, η οποία εισάγει τα παιδιά στον κόσμο της μουσικής.

Αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν το ηλεκτρονικό εγχειρίδιο "Πληροφορική - Θεωρία και Πράξη", με το οποίο κάποιος μπορεί να βρει πλήθος πληροφοριών (τεχνικών και εγκυκλοπαιδικών) σχετικών με το γνωστό... κατοικίδιό του, και μία υπέροχη διασκευή του έργου του Ιουλίου Βερν "20.000 Λεύγες κάτω από τη Θάλασσα", η οποία βρίσκει το δρόμο της στον υπολογιστή μέσω κινούμενων σχε-



δίων, όμορφης μουσικής, εξαιρετικών γραφικών, παιχνιδιών και κουίζ. Τέλος, κατά τις προσεχείς ημέρες αναμένεται να κυκλοφορήσει ο τίτλος "Ερευνα στην Ελλάδα", ο οποίος περιέχει μία έκδοση της δουλειάς "Γεωγραφία της Ελλάδας" με κινούμενα σχέδια, πολλούς χάρτες και πενήντα λεπτά video που διέθεσε ο τηλεοπτικός σταθμός ΑΝΤ1.

Ο υπεύθυνος της εταιρίας κ. Δαμιανάκης, στο πλαίσιο της συνομιλίας που είχαμε μαζί του, αναφέρθηκε στη σχέση βιβλίου και CD-ROM: "Η άποψή μου είναι ότι το ηλεκτρονικό και το συμβατικό βιβλίο θα λειτουργήσουν συμπληρωματικά. Οπως το συμβατικό βιβλίο δεν θα μπορέσει να αποκτήσει φωνή, να προσφέρει την παραστατικότητα της κίνησης, της έκπληξης, της κινηματογραφικής ταινίας, της γρήγορης ανάκτησης πληροφοριών και πολλά άλλα, έτσι και το ηλεκτρονικό βιβλίο δεν θα μπορέσει να γίνει ο σύντροφός μας στην παραλία, στο κρεβάτι, στο λεωφορείο και, μάλιστα, με πολύ μικρό κόστος και καμία υποδομή. Δεν μπορούμε, λοιπόν, να τα θεωρήσουμε ανταγωνιστικά."

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη
Τηλέφωνο: 9937645-6
URL: http://www.genadios.edu.gr
e-mail address: mail@genadios.edu.gr

Φέτος η Γεννάδειος Σχολή συμπληρώνει τριάντα χρόνια δημιουργίας. Με τη σύσταση της εταιρίας "Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής" εισχώρησε δυναμικά και στο χώρο των multimedia, κατορθώνοντας να υλοποιήσει το σλόγκαν "πρωτοπορία στην τεχνολογία της γνώσης". Ο τίτλος "Η Παναγία των Παρισίων" αποτέλεσε την πρώτη προσπάθεια της εταιρίας, η οποία, μολονότι παρουσίαζε ορισμένες αδυναμίες, ήταν αξιόλογη. Σε ανώτερα επίπεδα κυμάνθηκε η απόδοση του μύθου του Ηρακλή. Ο εν λόγω τίτλος διαθέτει σημαντικά πλεονεκτήματα στον τομέα της συγγραφής και της τεκμηρίωσης, είναι δε επενδεδυμένος με ένα ικανοποιητικό γραφικό περιβάλλον. Πάντως, ο πιο συζητημένος τίτλος της είναι αυτός που ακούσει στο όνομα "Κρίση στο Αιγαίο". Ισως το πρώτο αμιγώς ελληνικό παιχνίδι, το οποίο διαθέτει ένα αρκετά επίκαιρο -αν και κάπως μονοδιάστατο- σενάριο. Απέκτησε πολλούς fans, καθώς αφ' ενός περιλαμβάνει αρκετά καλά στοιχεία και αφ' ετέρου έχει ικανοποιητική υποστήριξη στον καλλιτεχνικό τομέα - παρ' ότι τα γραφικά του δεν συγκρίνονται με αυτά αντίστοιχων παραγωγών του εξωτερικού.



Κατά τη διάρκεια των Χριστουγέννων κυκλοφόρησε και τον τίτλο "Τα 50 καλύτερα ελληνικά παιχνίδια", στον οποίο περιλαμβάνονται παιχνίδια για κάθε ηλικία και γούστο. Στις προγραμματισμένες κυκλοφορίες τίτλων της εταιρίας για το άμεσο μέλλον εντάσσονται οι εξής: "Μαθηματικές Εξισώσεις" (γνωρίζει μεγάλη επιτυχία εκτός των συνόρων), "Η Οδύσσεια" (μια ηλεκτρονική καταγραφή της επικής περιπέτειας με 24 παιχνίδια και πλούσιες πληροφορίες), "Ταξίδι στο Διάστημα" (προσφέρει μια πλήρη ξενάγηση στο ηλιακό μας σύστημα) και "Ο Μικρός Ζωγράφος" (παρέχει στο χρήστη την άνεση και τα εργαλεία για να δημιουργήσει αριστουργήματα, χωρίς ο ίδιος να έχει πιάσει ποτέ πινέλο).

Η εταιρία, όμως, έχει ανακοινώσει μερικές πολύ φιλόδοξες παραγωγές στον τομέα των games. Ιδού οι ελληνικοί τίτλοι τους οποίους αναμένουμε: "Το Αιγαίο φλέγεται", ένα παιχνίδι στρατηγικής που αναφέρεται στην καταδίωξη των πειρατών του Αιγαίου και βασίζεται στο ομώνυμο βιβλίο του Ιουλίου Βερν, "Συμμορία των Αθηνών", ένα φωτορεαλιστικό παιχνίδι καταδίωξης στα σοκάκια της Αθήνας, "Αποστολή στον Αρη", ένα παιχνίδι διαστημικής στρατηγικής (αναλαμβάνετε τη διοίκηση μίας αποικίας στον Κόκκινο Πλανήτη), "Μετρόπολη", τρισδιάστατη διασκευή του επιτραπέζιου παιχνιδιού "Μονόπολη" και, τέλος,



"Μονομάχοι", arcade παιχνίδι με τρισδιάστατα γραφικά και υποστήριξη DirectX.

Στα μελλοντικά σχέδια των Εκδόσεων της Γενναδείου Σχολής εντάσσεται και η προκήρυξη Πανελλήνιου Διαγωνισμού Πληροφορικής με έπαθλα συνολικής αξίας 2.000.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την εταιρία ή να ανατρέξετε στο site της στο Internet.



EXODUS A.E.

Φιλολάου 40, Παγκράτι
Τηλέφωνο: 7264505
e-mail address: exodus@compulink.gr

Η εταιρία Exodus A.E. έχει διαγράψει μία σημαντική πορεία στην ελληνική αγορά από το 1989, έτος ίδρυσής της. Από τις πρώτες ελληνικές εταιρίες που ασχολήθηκαν με την ανάπτυξη multimedia τίτλων, έχει προσφέρει μία πλειάδα διακεκριμένων παραγωγών, για τη δημιουργία των οποίων υπεύθυνοι είναι ειδικευμένοι επιστήμονες εντός και εκτός του χώρου της Πληροφορικής (από προγραμματιστές μέχρι ψυχολόγοι). Οι διαθέσιμοι



αυτή τη στιγμή στο εμπόριο τίτλοι είναι κυρίως εκπαιδευτικού και ενημερωτικού χαρακτήρα. Μεταξύ των σημαντικότερων παραγωγών της εταιρίας καταλέγονται: "Η Ακρόπολη των Αθηνών", ένας τίτλος που υποστηρίζει πέντε γλώσσες (ελληνική, αγγλική, ισπανική, γαλλική, γερμανική) και παρουσιάζει με καλλιτεχνικό τρόπο και πλούσια ιστορικά στοιχεία τη διαδρομή του μνημείου μέσα στους αιώνες, "Οι Δελφοί", ένας τίτλος που υποστηρίζει έξι γλώσσες (τις προαναφερόμενες συν την ιταλική) και περιέχει πλήθος πληροφοριών σχετικών με τον ιερό τόπο του Απόλλωνα, και "Η Μαγεία του Σινεμά", ένα ογκώδες πληροφοριακό υλικό για την ιστορία του ελληνικού και ξένου κινηματογράφου, από τη γέννησή του μέχρι σήμερα (η συνεργασία της εταιρίας με το περιοδικό "Σινεμά" και την Compupress A.E. είναι ενδεικτική της ποιότητας του τίτλου). Φυσικά, η δραστηριότητα της εταιρίας δεν περιορίζεται σε αυτές τις παραγωγές. Από πλευράς εκπαιδευτικών τίτλων, η Exodus έχει να επιδείξει το "Σύνταγμα της Ελλάδας", μία πλήρη hypertext έκδοση του ελληνικού συντάγματος με πλήθος σχολίων, ιστορικών και στατιστικών στοιχείων (πολύτιμο μαθητικό βοήθημα), το "Autohall", έναν οδηγό εκμάθησης αγγλικών όρων σχετικών με το χώρο του αυτοκινήτου (απαραίτητος για τεχνικούς), καθώς και το "Οι πρώτες μου 1.000 λέξεις", ένα πρωτότυπο και έξυπνο πρόγραμμα που απευθύνεται σε παιδιά 6 ως 9 ετών και αναλαμβάνει με όλα τα εργαλεία των πολυμέσων (animation, ήχος, εικόνα κ.λπ.) να θεμελιώσει τις πρώτες γνώσεις τους. Αν πάλι σας ενδιαφέρει ο τουρισμός, τότε στο CD-ROM με τίτλο "Τα Ελληνικά Νησιά" θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες για κάθε νησί μας.

Η Exodus έχει αναπτύξει εντός και εκτός ελληνικών συνόρων σχέσεις με σημαντικούς φορείς και εταιρίες. Μάλιστα, η συνεργασία της με την Ε.Ε. είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία του LINGO, ενός προγράμματος για την εκμάθηση των ελληνικών ως ξένης γλώσσας και την παρουσίαση του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου σε CD-ROM.

Προφανώς, η Exodus απευθύνεται και καλύπτει όλο το φάσμα των ηλικιών και των ενδιαφερόντων της αγοράς, προσφέροντας προσεγμένες και έγκυρες παραγωγές. Κατά τη γνώμη του υπεύθυνου της εταιρίας κ. Τζανετή η ελληνική αγορά βρίσκεται σε "νηπιακή ηλικία", αφού ακόμη και ο αριθμός των νοικοκυριών που διαθέτουν υπολογιστή είναι σχετικά περιορισμένος. Σιγά-σιγά, όμως, η κατάσταση αυτή αλλάζει, καθώς όλο και περισσότεροι αντιλαμβάνονται τη χρησιμότητα του CD-ROM και την υπεροχή του σε συγκεκριμένους τομείς έναντι του βιβλίου. Οπως μας είπε ο κ. Τζανετής, η εταιρία κατά τους προσεχείς μήνες θα διαθέσει στην αγορά τρεις φιλόδοξους τίτλους: την "Ιστορία του Ελληνικού Basket", την "Ιστορία του Ελληνικού Ποδοσφαίρου", οι οποίες θα αποτελούν πολύτιμο αρχειακό υλικό, και την εφαρμογή "Η Αρτεμις περπατά στην Αθήνα", μία interactive φανταστική ιστορία στην Αθήνα του 5ου π.Χ. αιώνα που φιλοδοξεί να αποτελέσει έναν νέο τρόπο διδασκαλίας εκείνης της ιστορικής εποχής. Οψόμεθα!

ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ

Αναξαγόρα 3-5, Αθήνα
Τηλέφωνο: 5248371, 5241862

Η εταιρία "Ερευνητές" ιδρύθηκε το 1992 και έκτοτε δραστηριοποιείται εκ-





δοτικά στον τομέα της γνώσης. Τελευταία έχει επεκταθεί και στο χώρο των multimedia, έχοντας στο ενεργητικό της τέσσερις multimedia τίτλους. Οι τρεις εξ αυτών αποτελούν εξελληνισμό ξένων παραγωγών και είναι ό,τι καλύτερο έχει να παρουσιάσει η ελληνική αγορά CD-ROMs. Πρόκειται για εφαρμογές που αναπτύχθηκαν από την "Dorling Kindersley Multimedia", μία εταιρία που βρίσκεται διεθνώς στην πρωτοπορία του edutainment, προϊόντα της οποίας έχουν επανειλημμένως παρουσιαστεί από το περιοδικό μας. Συγκεκριμένα, αναφερόμαστε στους τίτλους "Αιλουροειδή - Εικονική Πραγματικότητα" (Virtual Reality - Cats), "Παγκόσμια Ιστορία" (The History of the World) και "Οι Μηχανές από το Α έως το Ω" (The Way Things Work), ενώ έχει κυκλοφορήσει και μία αμιγώς ελληνική παραγωγή με τίτλο "Νέοι Ορίζοντες - Πλανήτες και Δορυφόροι", που αποτελεί ένα μαγευτικό ταξίδι στο ηλιακό μας σύστημα με ξεναγό τον διευθυντή του Ευγενίδειου Πλανηταρίου Διονύση Σιμόπουλο.

Οι υπεύθυνοι της εταιρίας δήλωσαν τα εξής: "Η ελληνική αγορά πολυμέσων γνωρίζει αυτή την περίοδο τη μεγαλύτερη ανάπτυξη, ενώ το 1998 θα είναι το έτος που αυτή θα λάβει νέες, πρωτόγνωρες διαστάσεις. Θα αυξηθεί, φυσικά, ο ανταγωνισμός σε επίπεδο παραγωγής τίτλων και θα πρέπει σιγά-σιγά, περνώντας από το στάδιο της περιέργειας σε αυτό της επιλογής, να ξεχωρίσει η ήρα από το στάρι. Θα ήταν, βέβαια, μεγάλη παράλειψη να μη σημειώσουμε το αγκάθι της πειρατείας, που στρέφεται ιδιαίτερα ενάντια στην παραγωγή ποιοτικών και άρα ακριβών παραγωγών".

Εντός του επόμενου εξαμήνου θα κυκλοφορήσουν τρεις νέοι τίτλοι από την εταιρία "Ερευνητές" και συγκεκριμένα οι: "Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος" (The Ultimate Human Body 2.0), "Εξερευνώ τον Κόσμο" (My First Amazing World Explorer) και η συνέχεια του "Πλανήτες και Δορυφόροι", με τίτλο αυτή τη φορά "Αστρα και Νεφελώματα".

FINATEC A.E.

Λ. Συγγρού & Σκρα 1-3, Αθήνα
Τηλέφωνο: 9571206-7
e-mail address: finmedia@athena.compulink.gr

Σχετικά νέα αλλά ανερχόμενη είναι η εταιρία Finatec. Οι μέχρι στιγμής παραγωγές της είναι μάλλον λίγες (δύο τον αριθμό), ωστόσο δεν στερούνται ενδιαφέροντος. Η πορεία προς το 2004, έτος-



σταθμό για την ελληνική πραγματικότητα, και την υλοποίηση των Ολυμπιακών Αγώνων καλλιεργεί το ενδιαφέρον και ερεθίζει τη φιλομάθεια όσων θέλουν να γνωρίσουν περισσότερα για τη γενέτειρά τους, την Ολυμπία. Ετσι, ο ομώνυμος τίτλος που κυκλοφόρησε υπό την αιγίδα της Ελληνικής Ολυμπιακής Επιτροπής στην αγγλική (σύντομα θα ακολουθήσει και η ελληνική έκδοση) αναμένεται να ικανοποιήσει κάθε ενδιαφερόμενο. Τα στοιχεία που περιέχει είναι εξαιρετικά πλούσια και αφορούν τόσο στο χώρο της Ολυμπίας όσο και στους αγώνες, από την αρχαιότητα έως τις μέρες μας. Οσοι, δε, θέλετε να προσεγγίσετε την πολεμική ιστορία της Ελλάδας, μπορείτε να την παρακολουθήσετε μέσα από την εξιστόρηση των κατορθωμάτων του θρυλικού Θωρηκτού "Αβέρωφ", της επί σχεδόν σαράντα χρόνια ναυαρχίδας του ελληνικού στόλου.

Μέσα από το CD-ROM το "Αβέρωφ" ζωντανεύει και πλέει στις θάλασσες όπου άλλοτε κυριαρχούσε. Σύμφωνα με τον εκπρόσωπο της Finatec κ. Ατζουλίδη, στα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας εντάσσονται οι προσπάθειες για ανάπτυξη ιστορικών εκπαιδευτικών τίτλων, ενώ βρίσκονται υπό έκδοση οι τίτλοι: "Η Ιστορία του Ελληνικού Χαρτονομίσματος", που παρακολουθεί την πορεία του χαρτονομίσματος από το 1823 μέχρι σήμερα, "Το Αγιον Ορος", που παρουσιάζει με πλούσιο φωτογραφικό υλικό την ιστορία των είκοσι ορθόδοξων μοναστηριών της



Χερσονήσου του Αθω, και "Η Ελληνική Τηλεκάρτα", που περιλαμβάνει όλες τις εκδόσεις τηλεκάρτας από το '92 μέχρι σήμερα. Ο κ. Ατζουλίδης πιστεύει ότι η ελληνική multimedia αγορά αναπτύσσεται σταθερά, διατυπώνει ωστόσο ορισμένες ανησυχίες αναφορικά με την πειρατεία που ανθεί στη χώρα μας και προβληματίζει τους παραγωγούς.



INTEGRATED INFORMATION SYSTEMS S.A.

Σαλαμίνος 72-74, Καλλιθέα
Τηλέφωνο: 9576695
URL: http://www.iis.gr/
e-mail address: ycobs@iis.forthnet.gr

Η εταιρία είναι μία από τις πρώτες στον ελληνικό χώρο που ασχολήθηκαν με τα multimedia, αφού ιδρύθηκε το 1987. Ωστόσο, οι δραστηριότητές της επεκτείνονται στις εφαρμογές δικτύων και τις περιβαλλοντικές μελέτες. Οσον αφορά στα multimedia, το τμήμα της εταιρίας που ονομάζεται Multimedia and Virtual Reality Center of Studies ασχολείται αφ' ενός με την εκπαίδευση σπουδαστών που ενδιαφέρονται να γίνουν παραγωγοί πολυμέσων (το μοναδικό στην Ελλάδα αναγνωρισμένο Κέντρο Σπουδών της Macromedia) και αφ' ετέρου με την ίδια την παραγωγή εφαρμογών. Οι τίτλοι που έχουν εκδοθεί είναι οι: "Mind and Body", μία ιστορική καταγραφή των Ολυμπιακών Αγώνων από την αρχαιότητα έως τις μέρες μας, "Networking Guide for SMEs", για όσους θέλουν να μάθουν τις βασικές αρχές των δικτύων, "Designing on silk", με αντικείμενα τη ζωγραφική σε ύφασμα και την τέχνη του μπατίκ (τα σχεδιαστικά παραδείγματα είναι άφθονα), και "Σκιάθος", ένας πεντάγλωσσος τουριστικός οδηγός του νησιού, προϊόν συνεργασίας με το Δήμο Σκιάθου.



Επιπλέον, η εταιρία έχει δημιουργήσει multimedia εκπαιδευτικούς τίτλους για την εκμάθηση πακέτων όπως το Adobe Photoshop 3.0 και το Director 4.0.4. Παρ' όλα αυτά, δεν δραστηριοποιείται ενεργά στην ελληνική αγορά, αλλά συνεργάζεται με την Ευρωπαϊκή Ενωση για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε πανευρωπαϊκό επίπεδο. Ετσι, το κοινό στο οποίο απευθύνεται συντίθεται από σπουδαστές όλων των βαθμίδων στις διάφορες χώρες της Ε.Ε. - στη χώρα μας συνεργάζεται με το Υπουργείο Παιδείας για την ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού στα σχολεία της μέσης εκπαίδευσης.

INTE*LEARN

Αγνώστου Στρατιώτη 46, Καλλιθέα
Τηλέφωνο: 9591853
e-mail address: intelrn@prometheus.hol.gr

Η mutlimedia τεχνολογία βρίσκει εφαρμογή κατεξοχήν σε επιμορφωτικά προγράμματα, αφού μπορεί να βοηθήσει σημαντικά την εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτό το γνωρίζει πολύ καλά η Inte*Learn, η οποία από τον Απρίλιο του 1989 έχει ξεκινήσει μία συνεπή πορεία στο χώρο της ελληνικής αγοράς εκπαιδευτικών πολυμέσων. Η αξιοποίηση της τεχνογνωσίας, σε συνδυασμό με τη συνεργασία εκπαιδευτικών και άλλων επιστημόνων, οδήγησαν την εταιρία στην



ανάπτυξη αξιόλογων τίτλων. Για την προσχολική ηλικία και την ειδική εκπαίδευση ιδιαίτερα σημαντικός είναι ο τίτλος



"Γράμματα και Αριθμοί", ο οποίος αναπτύχθηκε σε συνεργασία με ομάδες νηπιαγωγών και χρησιμοποιεί όλα τα μέσα της νέας τεχνολογίας (ήχος, εικόνα, speech, animation), προκειμένου να βοηθήσει τα μικρά παιδιά στα πρώτα σχολικά βήματά τους. Από την άλλη, όσον αφορά στις τάξεις του δημοτικού, αξιοσημείωτη είναι η προσπάθεια που εκφράζουν οι τίτλοι "Η Πόλη των Αριθμών" και "Το Εργαστήρι της Γλώσσας", οι οποίοι (όπως γίνεται φανερό και από τα ονόματά τους) αναφέρονται στα μαθηματικά και τα νέα ελληνικά μέσα από ένα πρωτότυπο σύστημα επιβράβευσης του κόπου των μαθητών, το οποίο ενσωματώνει τη χρήση πολιτιστικών στοιχείων. Σημειωτέον, ότι ο γονιός ή ο δάσκαλος μπορούν να θέσουν τις δικές τους ασκήσεις παρακάμπτοντας εκείνες του προγράμματος. Τέλος, ο τίτλος "Χαρούμενες Ωρες" συνιστά μία ψυχαγωγική και συνάμα επιμορφωτική δραστηριότητα για τα παιδιά του δημοτικού. Οι προαναφερόμενες εφαρμογές ήδη διατίθενται στην αγορά και χρησιμοποιούνται από εκπαιδευτικούς οργανισμούς στην Ελλάδα και την Κύπρο όπως, εξάλλου, και οι τίτλοι για το γυμνάσιο ("Χημεία και Φυσική Γυμνασίου"), οι οποίοι αναλαμβάνουν να εξηγήσουν τα... ανεξήγητα (για εμάς τους τριτοδεσμίτες!). Πολύ όμορφα σχεδιασμένα και αρκετά κατανοητά, τα προγράμματα αυτά φιλοδοξούν να αποτελέσουν σημαντικό βοήθημα για το μαθητή. Οσο για τους καθηγητές ξένων γλωσσών, υπάρχει το FLATE (Foreign Languages Tutoring Entertainment), το οποίο βοηθά τους εκπαιδευτικούς να σχεδιάσουν πρωτότυπα μαθήματα για την τάξη τους. Στο προσεχές μέλλον πρόκειται να κυκλοφορήσουν οι τίτλοι "Αλγεβρα Γυμνασίου" (προς τέρψιν όλων όσοι είχαν κωλύματα να την περάσουν...), "Ιδεοκατασκευές" (για το μάθημα της έκθεσης) και "Ο Μίγκι το Μυρμήγκι" για τα μικρότερα παιδιά.

Οι υπεύθυνοι της εταιρίας πιστεύουν ότι το CD-ROM δεν μπορεί και δεν πρέπει να αντιγράφει το εκπαιδευτικό εγχειρίδιο, αλλά να αποτελεί ουσιαστικό συμπλήρωμα του βιβλίου, του πίνακα και του εκπαιδευτικού. Στόχος του CD-ROM είναι να καταστήσει την εκπαίδευση ψυχαγωγική και περισσότερο άμεση. Εκτός από την εκπαίδευση των μαθητών, η εταιρία προσανατολίζεται στην ανάπτυξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων και για ενηλίκους.

ΚΥΜ Ε.Π.Ε.

Εθνικής Αμύνης 32Α, Θεσσαλονίκη
Τηλέφωνο: (031) 221248

Η εταιρία ΚΥΜ ιδρύθηκε το 1986 και ενεργοποιείται κυρίως στο χώρο της ανάπτυξης και διακίνησης ειδικών multimedia εφαρμογών, χρησιμοποιώντας τόσο την τεχνολογία των CD-ROMs όσο και αυτήν των Audio, Photo και Video CDs. Διαθέτει μεγάλη εμπειρία στην κατασκευή ηλεκτρονικών databanks, αρχής γενομένης με την έκδοση του πρώτου ελληνικού CD-ROM το 1988, το οποίο περιείχε τους τηλεφωνικούς καταλόγους ολόκληρης της χώρας. Ακολούθησαν πολλές επιτυχημένες προσπάθειες όπως η κυκλοφορία σε CD-ROM των αποφάσεων του Συμβουλίου της Επικρατείας, των άρθρων του περιοδικού "Computer Για Ολους", των ονομάτων των ιδιοκτητών αυτοκινήτων στην Ελλάδα μαζί με τους αριθμούς των πινακίδων κ.λπ.

Τα τελευταία χρόνια, οι ηλεκτρονικές databanks που αναπτύσσει η ΚΥΜ είναι εμπλουτισμένες με πολλά multimedia στοιχεία, ενώ μεταξύ των projects που ετοιμάζει το τελευταίο χρονικό διάστημα περιλαμβάνεται ένα ηλεκτρονικό multimedia λεξικό τηλεπικοινωνιών σε τέσσερις διαφορετικές γλώσσες (ελληνική, αγγλική, γαλλική και γερμανική), το οποίο χρηματοδοτείται από το γνωστό πρόγραμμα Lingua/Socrates της Ευρωπαϊκής Ενωσης.

MULTIMEDIA ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ (Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη)

Σόλωνος 98, Αθήνα
Τηλέφωνο: 3600398, 3610589
URL: http://www.livanis.gr
e-mail address: sales@livanis.gr

Σημαντική είναι η συμβολή της εταιρίας "Multimedia Ηλεκτρονικές Εκδόσεις" στο χώρο του εκπαιδευτικού και ψυχαγωγικού software πολυμέσων. Μολονότι ξεκίνησε τις δραστηριότητές της πριν από τέσσερα χρόνια, έχει παρουσιάσει σπουδαίες παραγωγές, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στην ποιότητα και τις όσο το δυνατόν χαμηλές τιμές.

"Ναυαρχίδα" των CD-ROMs της εταιρίας είναι ο τίτλος που φέρει το όνομα "Ατλαντας της Ελλάδας". Πρόκειται για έναν πολυδιάστατο τίτλο, που δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από τους αντίστοιχους του εξωτερικού. Ο βαθμός ενημέρωσής του είναι υψηλός και το πλήθος των προ-





σφερόμενων πληροφοριών άπειρο, καθώς περιλαμβάνονται πολιτικοί και γεωφυσικοί χάρτες, αναλυτικά στοιχεία για τα βουνά, τους ποταμούς, τις λίμνες, τα πελάγη και το κλίμα, στατιστικά, δημογραφικά, θρησκευτικά, οικονομικά και άλλα στοιχεία. Επιπροσθέτως, εμπεριέχει ολόκληρο το Σύνταγμα της Ελλάδας, πλήθος φωτογραφιών και videos, καθώς και τους νέους χάρτες του Οργανισμού Τοπικής Αυτοδιοίκησης με το σχέδιο "Καποδίστριας". Το στοιχείο που καθιστά τον συγκεκριμένο τίτλο ξεχωριστό είναι το εκπληκτικό interface του, το οποίο ξενίζει για τα δεδομένα των ελληνικών παραγωγών, καθώς δομείται από πλήρως interactive οικιακούς χώρους, οι οποίοι θα σας κάνουν να ξεχνάτε τους τίτλους που παρουσιάζουν το υλικό σε μια αλληλοδιαδοχή σελίδων.

Στις κυκλοφορίες της εταιρίας καταλέγονται επίσης δύο μουσικοί τίτλοι. Ο πρώτος ονομάζεται "Οδηγός Ελληνικής Δισκογραφίας" και σε αυτόν είναι καταχωρισμένοι οι 13.862 ελληνικοί δίσκοι που κυκλοφόρησαν στην Ελλάδα και το εξωτερικό από το 1950 έως το 1996 συνοδευόμενοι από πλήρη στοιχεία για τους δημιουργούς και τους ερμηνευτές, ο δε δεύτερος καλείται "Ελληνική Ροκ Σκηνή 1960-1996" και εκεί μπορείτε να βρείτε αμέτρητες πληροφορίες για την ελληνική ροκ μουσική σε συνδυασμό με ηχητικό υλικό και video clips. Για τους νεότερους φίλους των υπολογιστών υπάρχουν δύο interactive παραμύθια: "Το Βιβλίο της Λουλού", που απευθύνεται σε παιδιά άνω των πέντε ετών, και το "Ερχεσαι μαζί μου;" της Κάρμεν Ρουγγέρη.

Ο τίτλος υπό την ονομασία "Ιστορία της Κρητικής Αναγέννησης" αποτελεί μία πολύ καλή ευκαιρία για τον καθένα να γνωρίσει τη συγκεκριμένη πολιτιστική περίοδο του νησιού και αυτός που ακούει στο όνομα "Το Ανθρώπινο Σώμα" (υποστηρίζει πέντε γλώσσες) διδάσκει την ανατομία και τη φυσιολογία του σώματός μας. Τέλος, το ψυχαγωγικό CD-ROM του γνωστού μας Αρκά, "Ξυπνάς μέσα μου το Ζώο!", θα σας προσφέρει άφθονο γέλιο με το έξοχο στήσιμό του και την καλλιτεχνική επιμέλεια του σκιτσογράφου.

Οι αναμενόμενες κυκλοφορίες της εταιρίας ακούν στα ονόματα "Παγκόσμιος Ατλαντας", ο οποίος πιθανότατα θα προκαλέσει αίσθηση, αφού είναι "παιδί" της συνεργασίας με τη Harper Collins Cartographic και το "The TIMES Electronic World Map and Database", και "Η Ακρόπολη των Αθηνών", ο οποίος θα κυκλοφορήσει σε επτά γλώσσες και θα περιλαμβάνει πλούσιο οπτικο-ακουστικό υλικό.

MULTIPRESS A.E.

Παλαιών Πατρών Γερμανού 7, Αθήνα
Τηλέφωνο: 3314900

Στα τρία χρόνια ζωής της η εταιρία MultiPress έχει ασχοληθεί αποκλειστικά με την ανάπτυξη και διάθεση ενός multimedia τίτλου που αναλαμβάνει να ξεναγήσει το χρήστη στον κόσμο της ελληνικής βιομηχανίας.



Ο λόγος για το CD-ROM που φέρει την ονομασία "Ελληνική Βιομηχανία & Οικονομία". Πρόκειται για μία πολύ προσεγμένη δουλειά, η οποία αριθμεί ήδη τρεις εκδόσεις και περιέχει πολύτιμο υλικό. Πιο συγκεκριμένα, στα περιεχόμενα του τίτλου θα βρείτε περίπου 1.200 ελληνικές βιομηχανικές επιχειρήσεις με τα ανάλογα κείμενα, περισσότερες από 10.000 φωτογραφίες, καθώς και στατιστικά διαγράμματα και πίνακες.

Συμπεριλαμβάνεται πλήρης interactive βάση δεδομένων με τους ισολογισμούς των τελευταίων ετών για όλες τις εταιρίες, χαρακτηριστικό που παρέχει τη δυνατότητα για την πραγματοποίηση ποικίλων αναζητήσεων και κατηγοριοποιήσεων. Προφανώς το συγκεκριμένο CD-ROM απευθύνεται σε επιχειρηματίες, πιστωτικά ιδρύματα, εμπορικά και βιομηχανικά επιμελητήρια, χρηματιστές, φοιτητές που ασχολούνται με παρεμφερή θέματα και γενικά σε όσους επιθυμούν να λάβουν ενημέρωση για τις ελληνικές βιομηχανίες.

Ο τίτλος "Ελληνική Βιομηχανία & Οικονομία" είναι μία εγκυκλοπαίδεια επιμελημένη από δημοσιογράφους του οικονομικού ρεπορτάζ, γεγονός που πιστοποιεί την ποιότητά του. Η MultiPress θα κυκλοφορήσει εντός του 1998 τη νέα -τέταρτη- έκδοση του εν λόγω τίτλου.

MLS

Αλ. Παπαναστασίου 34, Θεσσαλονίκη
Τηλέφωνο: (031) 868900
URL: http://www.mls.gr
e-mail address: mail@mls.gr

Στα δύο χρόνια λειτουργίας της η εταιρία MLS έχει αναπτύξει και εκδώσει ενδιαφέροντες multimedia τίτλους, οι οποίοι έχουν τύχει της θερμής υποδοχής του κοινού. Η εταιρία ειδικεύεται στην ανάπτυξη τίτλων με εκπαιδευτικά και ιστορικά θέματα, έχοντας αποκτήσει την απαραίτητη πείρα και τεχνογνωσία για την παρουσίαση ποιοτικών εφαρμογών.

Με τη σειρά "Interactive English" (Junior & Power) η MLS ενσωματώνει το χαρακτηριστικό της διασκέδασης και της ψυχαγωγίας στη διαδικασία της εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας, ενώ με τα προγράμματα "Φυσική Β' & Γ' Γυμνασίου", "Προσχολείο" και "Η Μαγεία της Χημείας" η εκπαίδευση και η απόκτηση γνώσεων γίνονται... παιχνίδι μέσω της παράθεσης πειραμάτων.

Στον ιστορικό τομέα έχει εκδώσει μία σειρά αξιόλογων τίτλων που καταπιάνονται με σημαντικά θέματα. Συγκεκριμένα, έχει διαθέσει σε κυκλοφορία τους εξής: "Μέγας Αλέξανδρος" (βιογραφική παρουσίαση του μεγάλου στρατηλάτη), "Πάτμος και Αποκάλυψη" (παρουσιάζονται η ζωή του Αγίου Ιωάννη και το ίδιο το ιερό κείμενο) και "Προσκύνημα στο Αγιον Ορος" (πλήρης παρουσίαση της ιστορίας και της πολιτιστικής κληρονομιάς της χερσονήσου).

Οσοι χρειάζεστε επειγόντως ένα καλό ελληνικό λεξικό, προτιμήστε το "Νέο Λεξικό της Ελληνικής", το οποίο περιέχει 1.200.000 λέξεις με παράγωγα και παραδείγματα. Σε περίπτωση που ενδιαφέρεστε για ξενόγλωσσα, μπορείτε να επιλέξετε το "Αγγλοελληνικό - Ελληνοαγγλικό Υπερλεξικό" με 1.500.000 λέξεις και 250.000 λήμματα, γραμματική και επιστημονική ορολογία. Ο κ. Παναγιώτης Χριστοδουλίδης, υπεύθυνος πολυμέσων της εταιρίας, έκρουσε τον κώδωνα του κινδύνου σχετικά με την πειρατεία στο χώρο των multimedia, η οποία αποθαρρύνει πολλούς παραγωγούς από τη δημιουργία νέων τίτλων. Για το λόγο αυτόν η MLS, σε κάθε τίτλο που εκδίδει, χρησιμοποιεί ειδική τεχνολογία προστασίας λογισμικού. Ιδιαίτερα σημαντική είδηση αποτελεί το γεγονός ότι η εταιρία είναι έτοιμη να εκδώσει το πρώτο ελληνικό shoot'em up παιχνίδι, για την ολοκλήρωση του οποίου εργάστηκαν τριάντα άτομα επί τρία χρόνια. Τέλος, εντός του 1998 αναμένεται να κυκλοφορήσουν 12 νέοι εκπαιδευτικοί/εγκυκλοπαιδικοί τίτλοι της εταιρίας - σίγουρα εντυπωσιακός αριθμός.



ΟΜΗΡΟΣ MULTIMEDIA

Κλεισόβης 6, Πλατεία Κάνιγγος
Τηλέφωνο: 3831455

Η "ΟΜΗΡΟΣ Multimedia" αποτελεί μέλος του ομίλου επαγγελματικών σπουδών "ΟΜΗΡΟΣ" και υφίσταται ως θυγατρική εταιρία του από τον Μάρτιο του 1997. Η ώθηση για τη σύστασή της δόθηκε από τη μεγάλη διάκριση του "ΙΕΚ Ομηρος" στους διαγωνισμούς για την ανάπτυξη multimedia εφαρμογών τόσο της Ευρωπαϊκής Ενωσης όσο και του ελληνικού Υπουργείου Παιδείας, κατακτώντας το 1ο βραβείο με το έργο "Πάτμος και Αποκάλυψη". Πρόκειται για μία εφαρμογή πολυμέσων που αναφέρεται στο ιερό νησί της Πάτμου με έναυσμα το ιερό κείμενο της Αποκάλυψης. Είναι πλούσια σε υλικό (κείμενο, εικόνα, video, μουσική, αφήγηση) και κυκλοφορεί ήδη με μεγάλη επιτυχία. Ετοιμάζονται τόσο η αγγλική όσο και η γερμανική έκδοση του τίτλου. Η "ΟΜΗΡΟΣ Multimedia" έχει επίσης αναπτύξει έναν multimedia τίτλο με θέμα τη χρήση της ηλιακής ενέργειας στον τομέα της ηλεκτρολογίας στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος Leonardo, ο οποίος προορίζεται για την τριτοβάθμια εκπαίδευση σπουδαστών της ηλεκτρολογίας, καθώς και μία multimedia παρουσίαση της γνωστής εταιρίας κατασκευής αυτοκινήτων "Peugeot". Στα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας περιλαμβάνεται η είσοδός της στους τομείς της virtual reality και του game pro-



gramming. Σύμφωνα με τους υπεύθυνους της "ΟΜΗΡΟΣ Multimedia", "ενδιαφέρουσες αναμένονται οι εξελίξεις στον τομέα των πολυμέσων και γενικότερα των νέων τεχνολογιών στην Ελλάδα, μετά τις τελευταίες προσπάθειες της ελληνικής κυβέρνησης να εντάξει την Πληροφορική και ειδικότερα τις εφαρμογές πολυμέσων στον τομέα της παιδείας (πρόγραμμα ΣΕΙΡΗΝΕΣ) όχι μόνο ως διδακτικό αντικείμενο αλλά και ως μέσο διδασκαλίας".

OPTIMEDIA

Αραπάκη 6, Καλλιθέα
Τηλέφωνο: 9578470
URL: http://www.optimedia.gr
e-mail address: info@optimediagr.com

Βασικός προσανατολισμός της εταιρίας Optimedia είναι η παραγωγή εφαρμογών πολυμέσων και η ανάπτυξη υπηρεσιών στο Internet. Διαθέτοντας ένα ικανό επιτελείο από ειδικευμένους τεχνικούς, προγραμματιστές & γραφίστες και σε διαρκή συνεργασία με ηθοποιούς, εκφωνητές και συναφείς ειδικότητες, έχει καταφέρει από το 1993 μέχρι σήμερα να παρουσιάσει αισθητικά αξιόλογες δουλειές. Οι τίτλοι που έχει δημιουργήσει



είναι κυρίως επαγγελματικής φύσεως - προωθούν, δηλαδή, συγκεκριμένα προϊόντα ή εταιρίες. Για παράδειγμα, έχει δημιουργήσει μία "βιβλιοθήκη" αυτοκινήτων, η οποία κυκλοφόρησε μαζί με το περιοδικό "4 ΤΡΟΧΟΙ", ένα CD-ROM για την προώθηση των πωλήσεων των αυτοκινήτων Fiat Bravo και Fiat Brava, τον οδηγό των ηλεκτρονικών συσκευών της Philips Hellas, ένα παιχνίδι για την προώθηση του CUTTY SARK σε χώρους διασκέδασης και ένα CD plus για τη δισκογραφική εταιρία HITCH-HYKE.

Οσον αφορά στην ελληνική αγορά πολυμέσων, ο υπεύθυνος της εταιρίας κ. Παπαχρήστου υποστηρίζει ότι προς το παρόν είναι περιορισμένη για να απορροφήσει και να καταστήσει κερδοφόρες κάποιες προσπάθειες, με αποτέλεσμα λίγοι από τους υπάρχοντες τίτλους να ξεχωρίζουν για την ποιότητά τους. Επικροτεί, ωστόσο, τις προσπάθειες που γίνονται εκ μέρους συγκεκριμένων εταιριών για μεταγλώττιση διάφορων τίτλων, καθώς και τις δουλειές που αναπτύχθηκαν με τη βοήθεια της Ε.Ε. - αν και, κατά τη γνώμη του, η λύση αυτή δεν πρέπει να αποτελεί πανάκεια για κάθε τίτλο.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

Κονίτσης 11Β, Μαρούσι
Τηλέφωνο: 6125880
e-mail address: sales@multiland.gr

Ειδικευμένη στις εφαρμογές που συνδυάζουν την ψυχαγωγία με την εποικοδομητική μάθηση, η εταιρία Πληροφορική Τεχνογνωσία έχει παρουσιάσει πολύ σημαντικούς τίτλους για μαθητές, καθηγητές και γονείς. Στον τομέα της edutainment, έχει δημιουργήσει τους τίτλους "Περιπέτεια στις Αρχαίες Χώρες" και "Οδύσσεια" για παιδιά άνω των 11 ετών. Ο πρώτος τίτλος είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, στο πλαίσιο του οποίου ο μαθητής μπορεί όχι μόνο να μάθει διασκεδάζοντας, αλλά και να βρει πλήθος πληροφοριών και ιστορικών χαρτών για τους αρχαίους λαούς. Οσον αφορά στον δεύτερο τίτλο, ο οποίος απευθύνεται όχι μόνο σε μαθητές αλλά και σε όλους όσοι θέλουν να ζήσουν το μαγευτικό παραμύθι που καλείται "Οδύσσεια", τα ιστορικά στοιχεία για την επική ποίηση και οι λογοτεχνικές αναλύσεις των σημαντικότερων σημείων κάθε ραψωδίας αφθονούν.

Στην ίδια κατηγορία εντάσσονται οι τίτλοι "Junior Paint" και "MultiPaint", οι οποίοι δίνουν την ευκαιρία για δημιουργική ενασχόληση με τον υπολογιστή σε μικρά αλλά μεγαλύτερα παιδιά, και και ο τίτλος "Σπαζοκεφαλιές" με μία σειρά εκπαιδευτικών παιχνιδιών και γρίφων για παιδιά από τεσσάρων ετών και άνω.

Η δραστηριότητα της εταιρίας, ωστόσο, επεκτείνεται στην προσφορά αξιόλογων λύσεων στο χώρο της σχολικής εκπαίδευσης με τους τίτλους: "Θέματα Λόγου" και "Θέματα Ανάγνωσης", οι οποίοι μέσα από εικόνες, ήχους και παιχνίδια μαθαίνουν τα παιδιά να μιλούν, να γράφουν και να διαβάζουν - ξεχάστε τα αλφαβητάρια, τα αναγνωστικά και το "Η γλώσσα μου"! Δεν λείπουν, βέβαια, τίτλοι και για μεγαλύτερης ηλικίας παιδιά όπως οι: "Μαθηματικά για τη Γ' και Δ' Δημοτικού" και "Φυσική Κινηματική" (για το γυμνάσιο και το λύκειο). Τέλος, η εταιρία έχει φροντίσει να δημιουργήσει εκπαιδευτικούς τίτλους προκειμένου να εισαγάγει τα παιδιά στον κόσμο των υπολογιστών όπως τον τίτλο "Το Πέρασμα στο Internet", που επεξηγεί τα σχετικά με το Διαδίκτυο και μαθαίνει στα παιδιά να το χρησιμοποιούν, και τη σειρά LOGO, που εισάγει τα παιδιά στις βασικές έννοιες του προγραμματισμού με ευχάριστο και





διασκεδαστικό τρόπο. Γενικά, οι τίτλοι της εταιρίας πληρούν τις προϋποθέσεις, ώστε να αποβούν πολύτιμοι βοηθοί στα πρώτα βήματα των παιδιών στο σχολικό και εξωσχολικό περιβάλλον, παρέχοντας άφθονες γνώσεις με τρόπο ψυχαγωγικό και ξεκούραστο, ακόμη και σε παιδιά - κάτι το ιδιαίτερα σημαντικό- με νοητική υστέρηση. Η εκπαίδευση του μέλλοντος, στο παρόν!

ΠΡΟΟΔΟΣ Α.Ε.

Σολωμού 48, Αθήνα
Τηλέφωνο: 3304885
URL: http://www.proodos.gr
e-mail address: sales@proodos.gr

Η περιοχή του Βόρειου Αιγαίου είναι ευαίσθητη λόγω των ιδιαίτερων συνθηκών που επικρατούν στα απομακρυσμένα νησιά του. Η εταιρία Πρόοδος συγκροτήθηκε από τις Νομαρχίες Σάμου & Λέσβου και την Εταιρία Αξιοποίησης & Διαχείρισης Περιουσίας Πανεπιστημίου Αιγαίου με σκοπό την προώθηση της ανάπτυξης αυτών των ακριτικών νησιών μέσω εφαρμογών νέων τεχνολογιών.

Η εταιρία, μολονότι μετρά μόλις έναν χρόνο ζωής, έχει παρουσιάσει σημαντικό



έργο, το οποίο αρχίζει να γίνεται ευρύτερα γνωστό με την έκδοση των CD-ROMs που ασχολούνται με τα συγκεκριμένα νησιά. Αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν οι τίτλοι "Χίος και Σάμος", ενώ αναμένεται να εκδοθούν τουριστικές παρουσιάσεις για τη Λέσβο, τη Λήμνο και την Ικαρία. Πρόκειται για παρουσιάσεις διόλου "φτωχές", αφού περιέχουν μεγάλο όγκο πληροφοριών σχετικών με τα τουριστικά αξιοθέατα, τον πολιτισμό, τα αρχαία και θρησκευτικά μνημεία, τους τόπους αναψυχής, τις επιχειρήσεις, τα νοσοκομεία, τα φαρμακεία, τις δημόσιες υπηρεσίες, τα καταλύματα και τα προϊόντα κάθε νησιού. Κάθε τίτλος περιλαμβάνει videos αξιοσημείωτης διάρκειας (ειδικά συνεργεία βιντεοσκόπησαν ολόκληρα τα νησιά), αφήγηση από επαγγελματίες αφηγητές και πολλές φωτογρα-



φίες. Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να βρουν τα πάντα προτού ξεκινήσουν για διακοπές σε κάποιο από τα νησιά, αλλά και κατά τη διάρκεια της παραμονής τους. Εξάλλου, οι τίτλοι μπορούν να χρησιμεύσουν και ως πολύτιμο multimedia αρχείο, καθώς περιέχουν σημαντικό οπτικοακουστικό υλικό ως ιστορική πηγή, ως ενθύμιο για τους αποδήμους που αναζητούν κάτι από την ιδιαίτερη πατρίδα τους, ακόμη και ως συμπλήρωμα της διδασκαλίας των μαθητών κάθε νησιού που θέλουν να γνωρίσουν τα μέρη και την ιστορία του τόπου τους.

Οι παραγωγές είναι ιδιαίτερα προσεγμένες, υποστηρίζουν και την αγγλική γλώσσα και παρέχουν δυνατότητα σύνδεσης μέσα από το πρόγραμμα με το πολύ καλό site της εταιρίας στο Internet, από όπου είναι εφικτές οι κρατήσεις στα ξενοδοχεία της περιοχής. Οι υπεύθυνοι της Πρόοδος, μόνιμο μέλημα των οποίων είναι η ποιότητα, καταβάλλουν κάθε δυνατή προσπάθεια να αποφύγουν το "δαίμονα" της προχειρότητας.

SIEM Ε.Π.Ε.

Μάρκου Μουσούρου 25, Μετς
Τηλέφωνο: 9249668
e-mail address:
siem@siem.mob.forthnet.gr,
siem@siem.com

Η Siem Ε.Π.Ε. δραστηριοποιείται κυρίως στον τομέα της παροχής υπηρεσιών σε τεχνολογίες αιχμής που σχετίζονται με την Πληροφορική και σε αυτόν της ανάπτυξης interactive εφαρμογών πολυμέσων. Είναι μέλος του Διευρωπαϊκού Δικτύου Κέντρων Υποστήριξης Ευχρηστίας Λογισμικού (European Usability Support Centers Network) και συμμετέχει σε μία σειρά ευρωπαϊκών έργων έρευνας και ανάπτυξης χρηματοδοτούμενων από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

Η ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού στη Siem βασίζεται στη φιλοσοφία σύμφωνα με την οποία το παιδί θα κατακτήσει τη γνώση μέσα από την περιπέτεια και το παιχνίδι, κάτι που αποτελεί και την κεντρική ιδέα των επονομαζόμενων ως "edutainment παραγωγών". Τα εκπαιδευτικά προϊόντα της διακρίνονται για τα καλοσχεδιασμένα γραφικά, την πληθώρα διαλόγων και μουσικών θεμάτων, το εύχρηστο και φιλικό περιβάλλον, είναι δε κατάλληλα να χρησιμοποιηθούν ακόμη και από παιδιά με ειδικές ανάγκες. (Ηδη γίνεται χρήση τους ως εκπαιδευτικού υλικού σε διάφορα σχολεία ειδικής αγωγής και σε κέντρα αποκατάστασης.)

Η Siem έχει αναπτύξει μία σειρά εκπαιδευτικών εφαρμογών πολυμέσων απευθυνόμενων σε παιδιά ηλικίας μεταξύ τεσσάρων και δέκα ετών, οι οποίες σημειώνουν μεγάλη επιτυχία στην ελληνική αγορά. Μέχρι στιγμής έχουν εκδοθεί οι τίτ-

λοι "Ταξίδι στη Χώρα των Γραμμάτων", "Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική", "Αριθμοί και πράξεις στην Παιχνιδοχώρα - Το Μαγικό τρένο", "Αριθμοί και πράξεις στην Παιχνιδοχώρα - Η Σκανταλιάρα Μαϊμού" (όλοι ανήκουν στη σειρά "Οι Περιπέτειες του Ξεφτέρη") και "Ο Θησαυρός της Ποταμούπολης" από τη νέα σειρά "Τα Παραμύθια του Ξεφτέρη". Στη θεματολογία των προϊόντων περιλαμβάνονται η ελληνική γλώσσα, τα μαθηματικά καθώς και άλλα ζητήματα ενδιαφέροντος της προσχολικής και πρώιμης σχολικής ηλικίας.

Οι υπεύθυνοι της εταιρίας δήλωσαν τα εξής: "Η Siem πιστεύει ότι η ελληνική αγορά πολυμέσων θα ακολουθήσει μια ανοδική πορεία με σταθερή αύξηση του αριθμού των χρηστών interactive multimedia εφαρμογών, εκπαιδευτικού και άλλου περιεχομένου. Ενα από τα υπάρχοντα προβλήματα που αναμένεται να αμβλυνθεί προοδευτικά αφορά στη δυσπιστία των γονέων ή μερικές φορές ακόμη και των εκπαιδευτικών ως προς τη χρήση



του υπολογιστή ως εκπαιδευτικού εργαλείου στο σχολείο ή το σπίτι, ενώ άλλα προβλήματα στα οποία δεν διαφαίνεται άμεση λύση είναι το μεγάλο κόστος παραγωγής προϊόντων υψηλής ποιότητας, το οποίο δεν μπορεί να αντισταθμιστεί από τη σχετικά μικρή ελληνόγλωσση αγορά, καθώς και το σοβαρότατο ζήτημα της πειρατείας".

Τέλος, άποψη της Siem, που επιβεβαιώνεται από τα μέχρι τώρα αποτελέσματα της χρήσης εφαρμογών πολυμέσων στην εκπαίδευση, είναι ότι "οι εκπαιδευτικές multimedia εφαρμογές δεν θα πρέπει να αντιμετωπίζονται ως ένα εναλλακτικό μέσο διδασκαλίας (σε αντικατάσταση του βιβλίου ή άλλων παραδοσιακών μέσων), αλλά αντιθέτως ως ένα ουσιαστικό βοήθημα στα χέρια του δασκάλου ή του καθηγητή, που διευκολύνει τη διαδικασία της μάθησης και προσφέρει καινούριες δυνατότητες".

Για το άμεσο μέλλον η εταιρία σκοπεύει στη συνέχιση της ανάπτυξης εκπαιδευτικών multimedia τίτλων, στο πλαίσιο της επιτυχημένης σειράς "Οι περιπέτειες του Ξεφτέρη", καθώς και interactive παραμυθιών που πραγματεύονται έννοιες και εργασίες της καθημερινής ζωής.

ΧΘΩΝ - LIBROCOM - 2002 LTD

Β. Ηρακλείου 11, Θεσσαλονίκη
Τηλέφωνο: (031) 555045
URL: http://www.chthon.gr
e-mail address: chthon@spark.net.gr

Η εν λόγω εταιρία ξεκίνησε τη λειτουργία της το 1992 με την έκδοση του τίτλου "Παγκόσμια Εγκυκλοπαίδεια 2002", τον οποίο παρουσίασε σε ηλεκτρονική μορφή το 1995, διαβλέποντας τη ραγδαία ανάπτυξη των πολυμέσων και την αντίστοιχη φθίνουσα πορεία των έντυπων εγκυκλοπαιδειών.

Ο συγκεκριμένος τίτλος χαρακτηρίζεται από πολλούς ως ο κορυφαίος μεταξύ των ελληνικών που κυκλοφορούν κατά την παρούσα φάση, μολονότι διατίθεται σε αρκετά υψηλή τιμή. Οι βραβεύσεις που απέσπασε από έντυπα του χώρου και η αδιάκοπη ανταπόκριση του αγοραστικού κοινού συντέλεσαν στην καθιέρωσή του.

Η έκδοση 1998 της εγκυκλοπαίδειας σχεδιάστηκε εξ ολοκλήρου από την αρχή, προκειμένου να ανταποκριθεί στις προσταγές της νέας τεχνολογίας. Ετσι, περιέχει 8.000 υψηλής ανάλυσης φωτογραφίες, τέσσερις ώρες ήχου, 140.000 λήμματα, μισή ώρα video και 3D animation.

Επιπροσθέτως, μπορεί να ανανεώνεται συνεχώς μέσω Internet και να ανοίγει δρόμους για την άντληση περισσότερων πληροφοριών μέσω Internet links.

Ο σχετικά πρόσφατος τίτλος της εταιρίας ακούει στο όνομα "Αρχαίος Ελληνικός Πολιτισμός - Ελληνική Μυθολογία", αναφέρεται σε όλες τις θεματικές ενότητες της αρχαίας μυθολογίας και παρουσιάστηκε τον Μάρτιο του 1997.

Υπεύθυνος για τη μουσική επένδυσή του ήταν ο Μίκης Θεοδωράκης (ακούγεται το κομμάτι "Canto Olympico"). Εχει μεταφερθεί σε CD Audio format, προσφέροντας υψηλή ηχητική ποιότητα. Πέραν του εξαιρετικού και πλούσιου ιστορικού και φωτογραφικού υλικού, ο τίτλος περιέχει μία ώρα με κινούμενα σχέδια επιμελημένα από τον Νίκο Μαρουλάκη.

Στις μελλοντικές κυκλοφορίες της εταιρίας εντάσσονται οι εξής: "Εφευρέσεις" (δίνονται στοιχεία για τη ζωή και τα έργα των διασημότερων εφευρετών), "Μαθηματικά" (με θεωρία και πλήθος ασκήσεων για μαθητές γυμνασίων/λυκείων) και "Λεξικό" (με πλήρες ελληνικό λεξικό και ενσωματωμένη γραμματική).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Φαίνεται ότι οι περισσότερες ελληνικές εταιρίες που αναπτύσσουν multimedia τίτλους έχουν συνειδητοποιήσει ότι πρέπει να προσφέρουν το καλύτερο από πλευράς ποιότητας και μάλιστα σε λογικές τιμές, προκειμένου να εξασφαλίσουν τη διαρκή εμπιστοσύνη του κόσμου. Πρόκειται για μία πολύ εποικοδομητική τακτική, διότι έτσι αφ' ενός μεν ο ανταγωνισμός θα οδηγεί στην εμφάνιση ολοένα πιο ποιοτικών παραγωγών παραμερίζοντας τις ξένες, αφ' ετέρου δε θα σημειωθεί αύξηση του αριθμού των ενασχολούμενων με τους υπολογιστές. Από την άλλη, είναι αναγκαίο ο καταναλωτής να προσέχει πάντοτε τι αγοράζει και να σταθμίζει τα "υπέρ" και τα "κατά" της εκάστοτε επιλογής του, ούτως ώστε να μη νιώσει απογοητευμένος μετά την απόκτησή της.

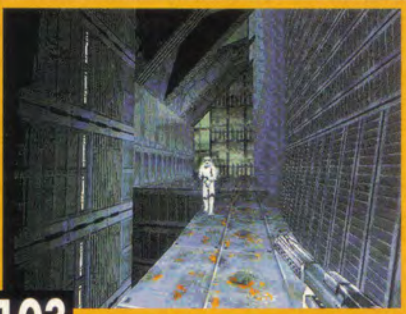
Το "PC Master", μέσα από τις ειδικές στήλες του, θα προσπαθεί κάθε μήνα να σας ενημερώνει υπεύθυνα για τις νέες κυκλοφορίες. Εκείνες οι παραγωγές που βασίζονται στην προχειρότητα ή τον κούφιο εντυπωσιασμό θα μας βρουν σίγουρα αντίθετους, ενώ δεν θα διστάσουμε να επαινέσουμε οποιαδήποτε παραγωγή ξεφεύγει από τη μιζέρια και την κατωτερότητα, αναδεικνύοντας τα προσόντα που είμαστε βέβαιοι ότι διαθέτουν οι Ελληνες developers και λειτουργώντας ανταγωνιστικά όχι μόνο στη βάση της ελληνικής αγοράς αλλά και -γιατί όχι;- της διεθνούς.

■

GAME CL













POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ ΤΡΙΩΝ ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	TOMB RAIDER 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	96
	VIRTUA FIGHTER 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	95
	NUCLEAR STRIKE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	92
	HARDLINE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	90
	ABE'S ODYSSEY	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	90
	ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	84
	GOOSEBUMPS	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	80
	AR' KRITZ	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	73
	EXCALIBUR 2555 AD	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	70
	FORBES CORPORATE WARRIOR	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	65
ADVENTURE	RIVEN	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	99
	BLADE RUNNER	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	98
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	96
	ZORK GRAND INQUISITOR	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	96
	THE FEEBLE FILES	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	85
	LITTLE BIG ADVENTURE 2	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	82
	BROKEN SWORD 2	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	75
	JOURNEY TO THE EDGE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	60
RPG	FALLOUT	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	88
	LANDS OF LORE 2	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	80
	THE FORGOTTEN REALMS ARCHIVES	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	(-)
SIMULATION	FIFA 98	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	95
	FLIGHT SIMULATOR 98	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	95
	NBA LIVE 98	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	94
	IF-22	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	91
	CHESSMASTER 5500 DELUXE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	90
	F1 RACING	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	87
	CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 97/98	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	85
	FORMULA 1	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	80
	FRENCH OPEN TENNIS	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	79
	PUMA WORLD SOCCER 98	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	78
	WORLD LEAGUE BASKETBALL	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	75
	KICK OFF 98	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	70
	MIND GRIND	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	65
STRATEGY	TOTAL ANNIHILATION	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	94
	AGE OF EMPIRES	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	90
	BIRTHRIGHT	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	90
	OUTPOST 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	87
	BUCCANEER	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	86
	7th LEGION	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	82
	NETSTORM	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	81
	M.A.X.	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	81
	IMPERIALISM	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	80
	IMPERIUM GALACTICA	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	80
	THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	80
	THE PRICE OF LOYALTY	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	75
	STEEL PANTHERS 3	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	70
	CONQUEST EARTH	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	65

QUAKE 2

Τον Ιούνιο του 1996 κυκλοφόρησε από την iD η shareware έκδοση του Quake, ενός από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια όλων των εποχών. Ο ερχομός του σήμανε την αρχή του τέλους για τα μέχρι τότε Doom-clones και την έναρξη μιας νέας εποχής στα πρώτου προσώπου shoot'em up.

του Βαγγέλη Παλάντζα
vagos48@compulink.gr



Ο Enforcer συνεχίζει να πυροβολεί, ακόμα και χωρίς κεφάλι.

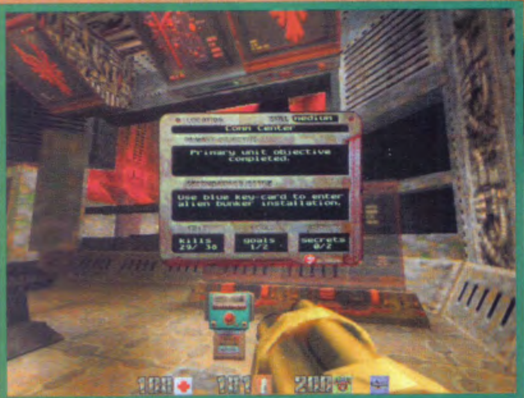
Ο θόρυβος που προκάλεσε το Quake θα μπορούσε εύκολα να παρομοιαστεί με αυτό που σημαίνει το ίδιο το όνομά του: σεισμός! Η ανοιχτή αρχιτεκτονική της τρισδιάστατης μηχανής την οποία χρησιμοποιούσε έδωσε τροφή σε εκατοντάδες ανεξάρτητους προγραμματιστές.

Ετσι, σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα το Internet πλημμύρισε με add-ons και patches, τα οποία έδιναν στο παιχνίδι νέα χαρακτηριστικά και το καθιστούσαν πρακτικά ανεξάντλητο. Ομως εκεί όπου το Quake έφερε επανάσταση, ήταν στο multiplayer κομμάτι του. Το γεγονός ότι σήμερα όσα παιχνίδια δεν υποστηρίζουν multiplayer λειτουργία μετριούνται στα δάχτυλα οφείλεται -κατά ένα μέρος- στην εκπληκτική επιτυχία που σημείωσε το Quake στον συγκεκριμένο τομέα.

Οπως ήταν φυσικό, πολλές εταιρίες έσπευσαν να ανακοινώσουν "Quake Killers", όπως χαρακτηριστικά ονομάστηκαν οι επίδοξοι διάδοχοι του Quake. Εως τώρα, ενάμιση χρόνο αργότερα, ούτε ένας αντίπαλος δεν έχει καταφέρει να πάρει τα σκήπτρα.

Εντούτοις, φαίνεται ότι -τελικά- ο πρώτος Quake





Πατώντας το F1, ανά πάσα στιγμή βλέπετε την αποστολή που πρέπει να εκπληρώσετε.





Ο μεγαλοπρεπής Tank Commander. Ωρα για τρέξιμο!



The City: Μη σας ξεγελά η πύλη, δεν υπάρχει τίποτα το φιλόξενο!



Θα επιστρατεύσετε όλες τις ικανότητές σας για να περάσετε!



Καλύτερα να εξολοθρεύετε πρώτα τους "μικρούς" για να μην μπλέκονται στα πόδια σας.

Killer έφθασε και δείχνει τις διαθέσεις του από την αρχή. Ποιος είναι αυτός; Μα, φυσικά, το Quake 2!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ενα από τα πιο αδύνατα σημεία του Quake ήταν η έλλειψη συμπαγούς σεναρίου. Στο Quake 2 έχει δοθεί πολύ περισσότερη προσοχή στον συγκεκριμένο τομέα. Οι προγραμματιστές δεν παρέλειψαν να συμπεριλάβουν και cinematics, με σκοπό να δώσουν βάθος στο σενάριο και να το συνδέσουν άμεσα με τη δράση. Η ιστορία λοιπόν έχει ως εξής: Στο όχι πολύ μακρινό μέλλον οι Strogg (χμμ... κάτι μου θυμίζει αυτό το όνομα), μία μεταλλαγμένη εξωγήινη φυλή, εισβάλλουν στη Γη σπέρνοντας τον τρόμο και την καταστροφή.

Σκοπός τους δεν είναι η εκμετάλλευση των φυσικών πόρων του πλανήτη μας αλλά η αναζήτηση ανθρώπινων μελών για την κατασκευή cyborgs, δηλαδή μηχανικών πλασμάτων με οργανικά μέρη. Το πλήγμα είναι βαρύ, αλλά όσοι επιβιώνουν από την εισβολή ορκίζονται εκδίκηση.

Ετσι, λίγους μήνες αργότερα οργανώνεται μία ομάδα ειδικά εκπαιδευμένων πεζοναυτών με υπερσύγχρονο οπλισμό, η οποία εξορμά για τον κόσμο των Strogg. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο ενός μέλους αυτής της επίλεκτης ομάδας, γεμάτου οργή για ό,τι συνέβη και αποφασισμένου να δώσει τη μάχη μέχρι τελικής πτώσης. Οι Strogg, βέβαια, δεν πιάστηκαν στον ύπνο. Χρησιμοποιώντας πεδία ηλεκτρομαγνητικών παλμών καταφέρνουν να αποσυντονίσουν τις κάψουλες καθόδου των πεζοναυτών, οδηγώντας την όλη επιχείρηση σε πανωλεθρία. Οι απώλειες είναι ολοκληρωτικές. Οσοι συνάδελφοί σας δεν είναι νεκροί θα μετατραπούν σε cyborgs. Είστε μόνος και ίσως ο μοναδικός που επιβίωσε. Χωρίς όπλα, παρά μόνο με το laser blaster, ξεκινάτε την περιπέτειά σας σε αυτόν τον αφιλόξενο κόσμο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ενα στοιχείο που χαρακτήριζε πάντα τα παιχνίδια της iD είναι το ότι αυτά πάντα εκμεταλλεύονται την πλέον πρόσφατη τεχνολογία, η οποία υπάρχει διαθέσιμη τη χρονική στιγμή που κυκλοφορούν. Οταν λοιπόν κυκλοφόρησε το Doom, για να παίξει μαζί του κάποιος, ένας



Καλύτερα να σκύψετε!

QUAKE 2



Παρατηρήστε τα χρώματα. Η λάβα δίνει την απόχρωσή της στο γύρω περιβάλλον.

486/66 ήταν αρκετός, ενώ αντίστοιχα για το Doom 2 αρκούσε ένας 486/100 και για το Quake ένας Pentium. Μη βιαστείτε να συμπεράνετε ότι το Quake 2 χρειάζεται Pentium II, γιατί η ευρεία διάδοση των τρισδιάστατων επιταχυντών γραφικών καθιστά το έργο των επεξεργαστών πολύ απλούστερο, τη δουλειά των προγραμματιστών ευκολότερη και το τελικό αποτέλεσμα ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Οι προγραμματιστές της iD επέλεξαν το API της Sillicon Graphics OpenGL για την τρισδιάστατη επιτάχυνση. Οσες 3D κάρτες εξομοιώνουν το OpenGL (3Dfx, powerVR) ή όσες είναι native OpenGL έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν. Ετσι, στην περίπτωση του Quake 2, με έναν Pentium 166 και μια 3D card μπορείτε πράγματι να απολαύσετε τα ομορφότερα τρισδιάστατα γραφικά που έχουν ποτέ κατασκευαστεί. Η ποιότητα των textures είναι εξαιρετική και τα πραγματικού χρόνου εφέ φωτορεαλισμού συναντώνται εν αφθονία. Ανάμεσα στα άλλα δεν λείπουν χρωματικές σκιάσεις, ανεξάρτητες πηγές φωτισμού, διάφανες υγρές επιφάνειες και τρισδιάστατες εκρήξεις.

ΕΤΑΙΡΙΑ
ID SOFTWARE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P. 90, Windows 95 με 16MB RAM ή Windows NT με 24MB RAM, 4x CD-ROM, 25MB HD, 1MB SVGA, 100% SoundBlaster compatible sound card
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).

Ολα συνθέτουν ένα αισθητικά τέλειο περιβάλλον που απέχει παρασάγγας από όσα έχουμε δει μέχρι σήμερα. Η παλέτα των χρωμάτων αυτή τη φορά είναι πολύ πιο έντονη σε σχέση με τον προκάτοχο του τίτλου, δίνοντας μεγαλύτερη γραφική ποικιλία, διατηρώντας όμως τη μυστηριακή ατμόσφαιρά του. Τα όπλα που κρατάτε έχουν τοποθετηθεί στο πλάι της οθόνης ακολουθώντας μια πετυχημένη συνταγή, ενώ έχουν πολύ καλύτερη σχεδίαση και επενδύονται με πλούσιο animation - περισσότερα, όμως, για τα όπλα θα γράψουμε στη συνέχεια. Τα εχθρικά sprites πέρα από την καταπληκτική σχεδίαση διαθέτουν εξαιρετικό animation. Ανάλογα με το σημείο όπου βάλλονται από τα πυρά σας αντιδρούν, γεμίζουν τραύματα, χάνουν μέλη τους, σφαδάζουν στο έδαφος ή ακόμα κομματιάζονται μέσα σε μία λίμνη αίματος. Οι Enforcers, για παράδειγμα, προτού αφήσουν την τελευταία πνοή τους, συνεχίζουν να πυροβολούν ακόμα και χωρίς κεφάλι, ενώ πάνω από τα πτώματά τους μαζεύονται έντομα! Γενικά, όλα τα εχθρικά sprites έχουν τη δική τους προσωπικότητα και ξεχωριστό animation set.



Μόλις αποκαλύψατε τον πυρήνα του αντιδραστήρα.

Ο ήχος περιλαμβάνει δύο μέρη: Τα ηχητικά εφέ και τη μουσική. Ο ήχος των όπλων είναι σωστά επιλεγμένος, ρεαλιστικός, προσδίδει ζωντάνια στη δράση και δένει με τη δύναμη πυρός κάθε όπλου. Ειδικά ο ήχος του BFG είναι το κάτι άλλο. Σε κάνει να νιώθεις την "ωμή" δύναμή του!

Το ίδιο ρεαλιστικά είναι και τα εφέ του περιβάλλοντος, όπως τα ιπτάμενα σκάφη που σχίζουν τον κατακόκκινο ουρανό ή ο ήχος των εντόμων πάνω από τα πτώματα των εχθρών.



Ο ιπτάμενος υπερασπιστής του Big Gun: Πρέπει να περάσετε πάνω από το πτώμα του!



Δύσκολο στο σημάδι αλλά θανατηφόρο το grenade launcher.



Ενας πύραυλος δεν είναι ποτέ αρκετός.

Υπάρχουν, βέβαια, και σημεία όπου ο ήχος δεν εξυπηρετεί μόνο τη δράση αλλά και την απόλαυση. Ακούστε, για παράδειγμα, τις λάγνες ανάσες των Iron Maiden (φανταστείτε τη Lara Croft σε μορφή cyborg) ή τις κραυγές πόνου, αν πέσετε σε λάβα. Ειδικά το δεύτερο είναι όντως απολαυστικό και αξίζει τον κόπο να πέσετε στη λάβα, μόνο και μόνο για να ακούσετε τις απελπισμένες κραυγές του πεζοναύτη σας.

Η μουσική, ακολουθώντας το πνεύμα του σεναρίου, απαρτίζεται από audio κομμάτια δυνατού ροκ για να διατηρείται η αδρεναλίνη σε υψηλά επίπεδα.

ΔΟΜΗ - GAMEPLAY

Το Quake 2 περιλαμβάνει -αν αναρωτιέστε- συνολικά 39 πίστες, αριθμός διόλου ευκαταφρόνητος. Για όσους πάλι δεν τις θεωρούν αρκετές, η iD φρόντισε και ήδη ετοιμάζει το πρώτο mission pack που ξεκινά από το τέλος του Quake 2.

Η πρώτη έκδοση του Quake κρίθηκε από πολλούς ως "φτωχή". Μπορεί στο multiplayer μέρος να παρουσίασε το τελειότερο gameplay, ακόμα και με τα σημερινά δεδομένα, αλλά το single player μέρος αποδείχθηκε ανεπαρκές να κρατήσει το ενδιαφέρον σε υψηλά επίπεδα. Οι σχεδιαστές του Quake 2 έλαβαν πολύ σοβαρά υπόψη τους αυτά τα επικριτικά σχόλια, δίνοντας περισσότερο βάθος στο σενάριο και προσθέτοντας αποστολές και αντικειμενικούς στόχους.

Ετσι, κάθε πίστα έχει ένα συγκεκριμένο στόχο, ο οποίος απαιτεί την



Το super shotgun συνιστάται για τις... στενές επαφές.

εκπλήρωση επιμέρους αποστολών. Οι αποστολές αυτές, αν και δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να χαρακτηριστούν γρίφοι, απαιτούν δεξιοτεχνία, ταχύτητα και γρήγορη σκέψη.

Για να μην υπάρχει κίνδυνος να μπερδευτείτε με τις αποστολές που αναλαμβάνετε, το τερματικό σάς ενημερώνει ανά πάσα στιγμή για τον τρέχοντα αντικειμενικό στόχο. Ετσι, το gameplay εκτοξεύεται σε πολύ μεγάλο βαθμό και η αντοχή στο χρόνο μεγαλώνει αισθητά. Για να το γράψουμε πιο απλά, όποιος ξεκινήσει να παίζει το Quake 2 θα το αφήσει μόνο όταν το τελειώσει. Και ίσως ακόμα και τότε να ξεκινήσει ξανά από την αρχή!

Ενα σημαντικό νέο στοιχείο αποτελούν οι εχθροί. Οι Strogg είναι, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, μία εξωγήινη φυλή μεταλλαγμένων όντων που συνδυάζουν οργανικά με μηχανικά μέρη. Το Quake 2 περιλαμβάνει περισσότερα από 18 διαφορετικά είδη εχθρών, η ευφυΐα των οποίων ποικίλλει, ενώ το ίδιο συμβαίνει και με τις αντιδράσεις τους απέναντι στα πυρά σας. Στο σημείο αυτό πρέπει να τονίσουμε την εξαιρετική δουλειά που έχει γίνει στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης ή διαφορετικά AI (Artificial Intelligence). Ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας, οι εχθροί σκύβουν ή πηδούν για να αποφύγουν πυραύλους,

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ QUAKE 2

Blaster: Δεν έχει πυρομαχικά αλλά ούτε και δύναμη.



Shotgun: Δυνατότερο από το blaster αλλά όχι κάτι το εξαιρετικό.





Super Shotgun: Η απόλυτη δύναμη για "στενές επαφές".

Machine Gun: Θέλει σταθερό χέρι και καλό σημάδι.





Chain Gun: Οι διεθνείς συνθήκες απαγορεύουν να χρησιμοποιείται πάνω σε ανθρώπινα όντα.

Hand Grenade: Ανοίξτε, πετάξτε, τελειώσατε!





Grenade Launcher: Κλινγκ, κλινγκ... μπαμ!

Rocket Launcher: Προσοχή! Μη χρησιμοποιείτε το όπλο αυτό σε κοντινή απόσταση.





Hyper Blaster: Ενα ενεργειακό chain gun που αφήνει πίσω του κομμάτια!

BFG: Fire and forget!





Rail Gun: Εκτοξεύει βολίδες ουρανίου σε πολύ υψηλές ταχύτητες.



Το rail gun σε επίδειξη δύναμης. Προσοχή, όμως, στο σημάδι!



Μη σας ξεγελά το μέγεθος των parasites. Είναι θανατηφόρα!



Το εργοστάσιο αποπνέει δέος, καθώς κοιτάτε από χαμηλά.



Γραφική απόλαυση.



Το BFG σε όλο το μεγαλείο του.

κρύβονται πίσω από κιβώτια και τοίχους, κινούνται δεξιά-αριστερά αποφεύγοντας πυρά, στήνουν ενέδρες και σας περικυκλώνουν. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά οι Medics, ένα είδος Strogg, έχουν τη δυνατότητα να αναστήσουν τους νεκρούς τους. Για αυτό συνιστάται να μην αφήνετε "ολόκληρα" πτώματα πίσω σας, όταν κυκλοφορούν Medics. Επίσης προσέξτε τα Parasites, τετράποδα τέρατα που απομυζούν ενέργεια από το σώμα σας, όπως η ηλεκτρική σκούπα τη σκόνη. Οι Iron Maiden σας καλούν όπως οι σειρήνες τον Οδυσσέα, αλλά προσοχή, γιατί αυτό που κρατούν στο χέρι τους δεν είναι τριαντάφυλλο αλλά εκτοξευτής πυραύλων. Οι Berserkers μπορούν με ένα απλό χτύπημα να σας στείλουν δέκα μέτρα ψηλά, ενώ, αν συναντήσετε τον Tank, καλύτερα να έχετε αρκετούς πυραύλους στο inventory σας. Ούτε λόγος να γίνεται για τα Bosses!

Τα όπλα σας στην άνιση μάχη ενάντια στους Strogg είναι τα τελευταία "διαμάντια" της πολεμικής τεχνολογίας.



Ενας συνάδελφός σας, θύμα των βασανιστηρίων των Strogg.

Το κακό είναι πως δεν τα έχετε όλα από την αρχή και θα χρειαστεί να περιπλανηθείτε αρκετά, για να τα συλλέξετε όλα.

Βέβαια όσοι από εσάς δεν έχουν υπομονή μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάποιο από τα cheat που ήδη κυκλοφορούν ευρέως στο Internet. Φυσικά, μην περιμένετε cheats από αυτό το άρθρο. Άλλωστε δεν θα είχε κανένα νόημα, τουλάχιστον σε αυτό το τεύχος.

Ξεκινάτε, λοιπόν, με το ταπεινό Laser Blaster, αλλά προχωρώντας αποκτάτε Shotgun, Super Shotgun, Machine Gun, ChainGun, Hand Grenade, Grenade Launcher, Rocket Launcher, Hyper Blaster, Rail Gun και το φοβερό BFG. Στα συγκεκριμένα σημεία έχει γίνει πολύ προσεκτική δουλειά από την iD. Για παράδειγμα, το Super Shotgun τινάζεται ολόκληρο καθώς εκπυρσοκροτεί, ενώ στην αρχή θα δυσκολευτείτε να ελέγξετε το Machine Gun, καθώς "κλωτσά" όπως ένα πραγματικό αυτόματο. Το Chain Gun ξεκινά σε χαμηλό ρυθμό πυρός, αλλά όσο συνεχίζετε να πατάτε τη σκανδάλη τόσο περισσότερο αυξάνεται η ταχύτητα βολής, φθάνοντας σε επίπεδα πανικού. Καλό θα είναι να κάνετε οικονομία στο συγκεκριμένο όπλο, καθώς τα πυρομαχικά εξαφανίζονται κυριολεκτικά με μία ριπή. Το Rail Gun έχει τη δυνατότητα να διαπεράσει πολλούς εχθρούς με μία και μόνο βολή, ενώ το διάσημο πια BFG, που προέρχεται από το Doom, αν και έχει μεγάλη καθυστέρηση βολής, εκτοξεύει μια μπάλα ενέργειας, η οποία εξολοθρεύει τα πάντα μέσα στην εμβέλειά της. Κοινό στοιχείο όλων των όπλων είναι το ότι δεν έχουν σχεδόν καθόλου αυτόματη στόχευση, δηλαδή τα πυρά σας κατευθύνονται ακριβώς εκεί όπου στοχεύετε - έτσι η χρησιμοποίηση του στόχαστρου μπορεί να χαρακτηριστεί επιβεβλημένη.

Τα όπλα δεν είναι τα μόνα εφόδια που έχετε ενάντια στους Strogg. Στο δρόμο θα συναντήσετε και άλλα πολλά αντικείμενα εκτός από πυρομαχικά και ενέργεια όπως πανο-

MULTIPLAYER

Πρόκειται για το μέρος του παιχνιδιού που ίσως χρειάζεται τις λιγότερες συστάσεις. Το gameplay εδώ κυμαίνεται στα γνωστά επίπεδα του τέλειου.

Σημαντική διαφορά που μας βρίσκει αντίθετους είναι η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν cheats και στο συγκεκριμένο κομμάτι του παιχνιδιού. Επίσης, σημαντική διαφορά είναι ότι το Modem Link, δηλαδή η σύνδεση δύο χρηστών μέσω modem, δεν υποστηρίζεται επίσημα. Στοιχείο που δεν μας παραξενεύει, αφού ακόμα και το πρώτο Quake είχε σχεδιασθεί κυρίως για LAN και Internet.

Άλλωστε το επίπεδο των απαιτήσεων είναι τέτοιο, ώστε είναι πρακτικά αδύνατο το Modem Link.Πάντως, ήδη τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ο αριθμός των Quake 2 servers σε όλο το Internet αυξάνει αλματωδώς.



Είσοδος στο security grid. Μην αφήνετε τα γραφικά να σας αποσπούν την προσοχή.

πλίες, σιγαστήρες, αντιτοξικές στολές, αναπνευστήρες, το κλασικό πια Quad Damage, καθώς και το Invulnerability (αθανασία). Σε αυτό το σημείο η βασική διαφορά από το πρώτο Quake είναι ότι μπορείτε να χρησιμοποιείτε τα items κατά βούληση και όχι τη στιγμή που τα συλλέγετε.

Εντούτοις, τα όπλα και τα items δεν αποτελούν το κλειδί της επιτυχίας. Επιπλέον, θα πρέπει να ακολουθήσετε κάποιους γενικούς κανόνες στρατηγικής, οι οποίοι θα σας βοηθήσουν να επιβιώσετε ως το τέλος. Μερικοί από αυτούς είναι:

- Αποφεύγετε μάχες με πολλούς ταυτόχρονα. Είναι προτιμότερο να οπισθοχωρήσετε και να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς σε μικρότερους αριθμούς.
- Σημαδεύετε πάντα στα πόδια των εχθρών, όταν πυροβολείτε με ρουκέτες ή grenades, γιατί συνηθίζουν να σκύβουν, αν πυροβολείτε ψηλά.
- Κρατήστε το Quad και την αθανασία για τα δύσκολα σημεία και τα Bosses.
- Ελέγχετε πάντα τα μηνύματα του τερματικού, καθώς σας πληροφορούν για την αποστολή που έχετε αναλάβει.
- Προσέχετε πάντα ψηλά σε κάθε αίθουσα στην οποία μπαίνετε, καθώς συνήθως εκεί καραδοκούν εχθροί.

Θα πρέπει να τονιστεί ότι, λόγω του τρόπου στόχευσης αλλά και του γενικότερου σχεδιασμού του παιχνιδιού, συνιστάται η χρήση mouse. Μόνο με το keyboard δεν θα έχετε πολλές ελπίδες.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ισως το review αυτό να έρχεται λίγο νωρίς. Οχι, δεν εννοούμε νωρίς σε σχέση με την ημερομηνία κυκλοφορίας του Quake 2. Οπως, όμως, ο ίδιος ο John Carmack, lead programmer της iD, έχει δηλώσει: "Θα πρέπει να περάσουν τουλάχιστον έξι μήνες από την κυκλοφορία του Quake 2, για να μπορέσει ο κόσμος και ο Τύπος να συλλάβουν τις δυνατότητές του."

Πράγματι, η iD κατάφερε και πάλι να θέσει νέα standards στον τομέα των shoot'em up πρώτου προσώπου αλλά και, γενικότερα, σε όλη την 3D ηλεκτρονική ψυχαγωγία των προσωπικών υπολογιστών.

Η μηχανή του Quake 2 εκμεταλλεύεται στο μέγιστο βαθμό την υπάρχουσα τεχνολογία διατηρώντας την ανοιχτή αρχιτεκτονική, ενώ το gameplay ξεπερνά κατά πολύ αυτό του προκάτοχού του διορθώνοντας τις όποιες αδυναμίες του.

Απόδειξη της απόλυτης κυριαρχίας του Quake 2 αποτελεί η εξασφάλιση των δικαιωμάτων της τρισδιάστατης μηχανής του από πλήθος ανταγωνιστών, μεταξύ των οποίων και η 3dRealms.

Για όσους δεν γνωρίζουν, η 3dRealms -η "μαμά" του επιτυχημένου Duke Nukem 3D- αγόρασε τη μηχανή του Quake 2 για το Duke Nukem Forever. Επίσης, τη στιγμή



Ενας συνάδελφός σας υποφέρει στα χέρια ενός Gunner. Είναι στιγμή για εκδίκηση, έστω και πισώπλατη.

που γράφονται αυτές οι γραμμές έχουν ανακοινωθεί πλήθος add-ons (TC, όπως χαρακτηριστικά ονομάζονται) για το Quake 2. Στην κορυφή όλων αυτών των γεγονότων πρέπει να τοποθετηθεί η ανακήρυξη του Quake 2 ως "παιχνιδιού της χρονιάς" από την "Adrenaline Vault" (http://www.avault.com) και ως "του καλύτερου παιχνιδιου όλων των εποχών" από το έγκυρο αγγλικό περιοδικό "PC Gamer". Το άρθρο αυτό δεν θα προβεί σε ανάλογες ανακοινώσεις. Αλλωστε, δεν έχουν νόημα, όταν οι τελικοί κριτές είναι οι απλοί χρήστες. Αυτό που θα γράψουμε απλά και χωρίς κανένα ενδοιασμό είναι μία μόνο λέξη: Τέλειο!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	97
GAMEPLAY	96

97



Ενα "διαμάντι" προορισμένο να προκαλέσει σεισμό πολλών Ρίχτερ στον υπολογιστή σας!

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Θα ήμουν άδικος και θα μεροληπτούσα εμφανώς, αν έγραφα ότι το Quake "δεν αξίζει". Είναι πράγματι το ιδανικότερο παιχνίδι για να εκτιναχθεί η αδρεναλίνη σας σε δυσθεώρητα ύψη. Τι να γράψω για τα γραφικά; Οτι είναι τέλεια; Θα έδειχνα πόσο ελλιπής είναι η έννοια της τελειότητας. Τι να πω για τον ήχο; Οτι "δεν παίζεται"; Χωριό που φαίνεται, κολαούζο δεν θέλει. Τι να πω για την κίνηση και το ρεαλισμό; Οτι έχουν φθάσει σε νέα επίπεδα; Θα ήταν λίγο. Το Quake 2 απλώς επαναπροσδιορίζει την έννοια "παιχνίδι". Αν δεν χρειαζόταν και "τα μάτια του" από άποψη απαιτήσεων, δεν θα είχε ψεγάδι.* Ωστόσο, αν διαθέτετε Pentium 120 και άνω, αγοράστε το με κλειστά μάτια...

Γιάννης Πατρίκος

ULTIMA ONLINE

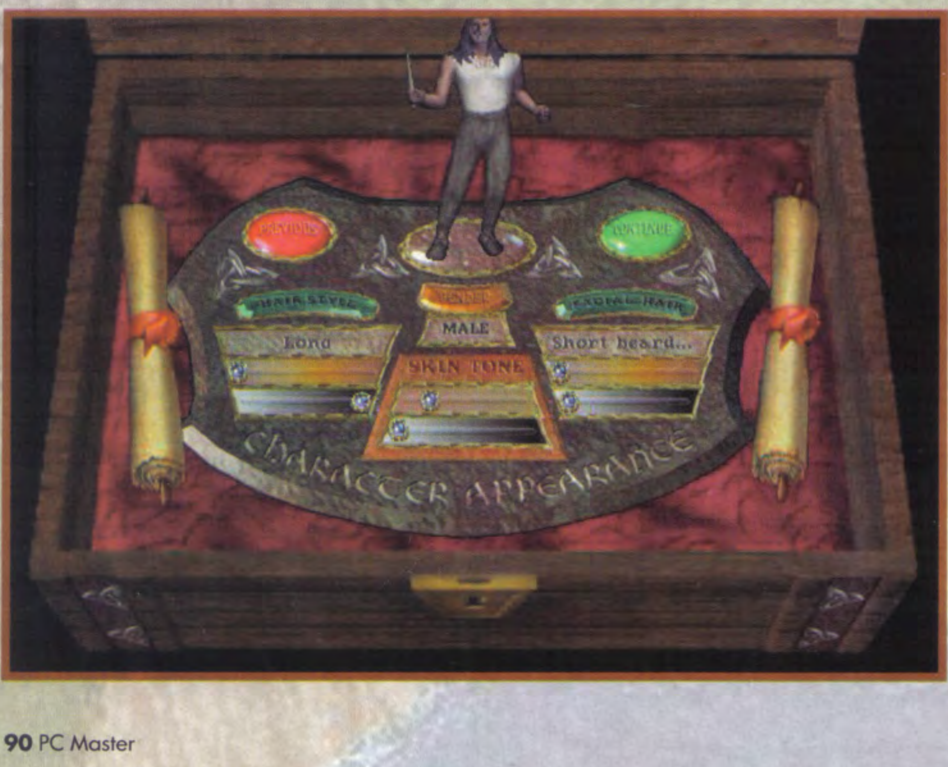
Τον Σεπτέμβριο κλείνω 10 χρόνια ως συντάκτης στα περιοδικά της Compupress. Ειλικρινά, δεν θυμάμαι πόσες παρουσιάσεις adventures και RPGs έχω κάνει όλα αυτά τα χρόνια. Αυτό όμως που μπορώ να πω με βεβαιότητα είναι ότι για κανένα παιχνίδι μέχρι τώρα δεν είχα την αίσθηση, όσο καλό και αν ήταν, ότι θα άλλαζε την πορεία των πραγμάτων, ότι θα επέφερε αυτό που αποκαλούμε "ποιοτική (δομική) αλλαγή" στα δεδομένα του χώρου. Ωσπου ήλθε το Ultima Online της Origin. Να είστε σίγουροι ότι μετά την κυκλοφορία του όλα θα έχουν αλλάξει ριζικά στο χώρο των on-line games.



του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

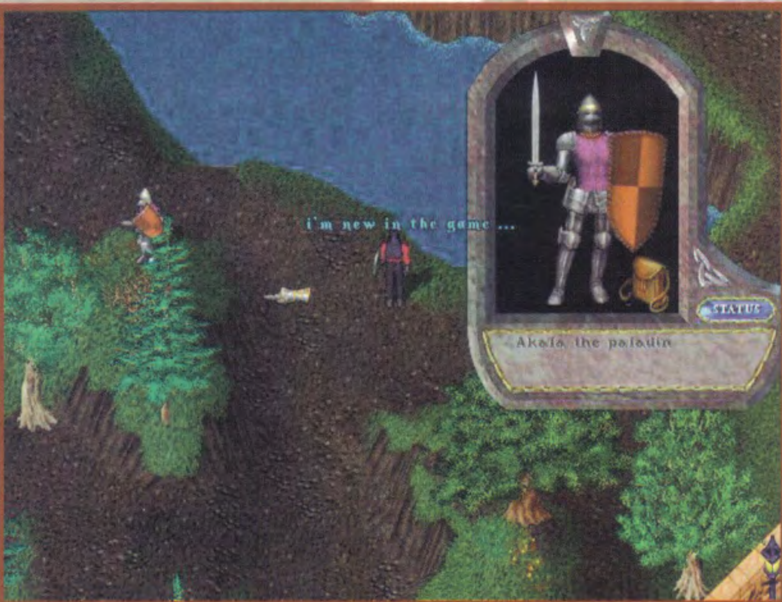
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Για να προλάβω τυχόν παρεξηγήσεις, δηλώνω προκαταβολικά ότι δεν θεωρώ το Ultima Online καλύτερο παιχνίδι από τα Riven και Pandora Directive ή από τα Ultima Underworld 1 και 2, τα οποία κρίνω ως τα καλύτερα adventure και RPGs που έχω παίξει ποτέ. Αυτό που κάνει το Ultima Online να ξεχωρίζει από οποιοδήποτε άλλο graphic adventure ή RPG είναι το γεγονός ότι άλλαξε δραματικά τα δεδομένα του χώρου των on-line games (όπως το King's Quest 1 στο χώρο των PCs), με αποτέλεσμα τίποτα πλέον να μην είναι ίδιο. ΤΟ ΙΧΝΟΣ ΤΟΥ ΘΕΟΥ ΕΜΦΑΝΙΣΤΗΚΕ ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΠΙΑ ΟΙ ΠΙΣΤΟΙ ΕΧΟΥΝ ΕΝΑ ΠΡΟΤΥΠΟ ΝΑ ΠΙΣΤΕΨΟΥΝ ΚΑΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΟΥΝ...



Χαρακτηριστικό της τεράστιας αλλαγής που επέφερε η απίστευτη επιτυχία του παιχνιδιού, ενώ ακόμη βρισκόταν στο στάδιο του beta-testing, είναι το γεγονός ότι ήδη ετοιμάζονται από διάφορες εταιρίες έξι μεγάλης διάρκειας on-line RPGs, τα οποία σκοπεύουν να ανταγωνιστούν το Ultima Online. Εχω την αίσθηση όμως ότι κανένα δεν πρόκειται να του κλέψει τα πρωτεία, όπως κανένα δεν έχει κατορθώσει να αμφισβητήσει την πρωτοκαθεδρία των Command & Conquer και Warcraft στο multiplayer επίπεδο των strategy games.

Μη θεωρείτε τυχαίο το ότι ένα τέτοιο παιχνίδι δημιουργήθηκε από την Origin. Η εν λόγω εταιρία κατείχε πάντα την πρωτοπορία στον τομέα των



Μη διστάσεις να ζητήσεις βοήθεια από κάποιον άλλο χρήστη.

RPGs (ό,τι δηλαδή κάνει τα τελευταία χρόνια η Access στα adventure games), προκαλώντας μερικές φορές ακόμη και την αγανάκτηση των φίλων της για τις συνεχείς αλλαγές που επεδίωκε, αναζητώντας το κατ' αυτήν ιδανικό.

Ας μην ξεχνάμε ότι το Ultima 8, ακόμη και τώρα, τέσσερα χρόνια μετά την κυκλοφορία του, αντέχει άνετα στον όποιο ανταγωνισμό, αποτέλεσμα του πρωτοποριακού σχεδιασμού του.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ

Ξεκινάς συνδεόμενος μέσω του provider σου με το Internet. Στη συνέχεια εγκαθιστάς το παιχνίδι διαλέγοντας την ADVANCED επιλογή. (Σε μένα η TYPICAL αρνιόταν να λειτουργήσει, άγνωστο γιατί. Πρόσεξε, όμως, γιατί ακόμη και το minimum install απαιτεί 261MB στο σκληρό συν άλλα 50MB για δικό του swap file, δηλαδή συνολικά 311MB!. Αν, δε, προσθέσεις και τα 60MB ελεύθερου χώρου που απαιτεί γενικά για τη λειτουργία του το DirectX, τότε φθάνουμε αισίως στα 371MB!!!) Αφού εγκαταστήσεις τους drivers DirectX 5.0 (αν δεν τους έχεις ήδη εγκαταστήσει από κάποιο άλλο παιχνίδι), διαλέγεις τη Setup Account επιλογή.

Αυτόματα συνδέεσαι μέσω του Web browser σου (π.χ. του Netscape) με το site του παιχνιδιού (http://www.ultimaonline.com), όπου συνεχίζεις με την επιλογή CREATE ACCOUNT.

Από εδώ επιλέγεις ένα billing preference, κάνοντας κλικ στον αντίστοιχο "κύκλο". (Κάποια στιγμή πρέπει να πληκτρολογήσεις έναν κωδικό που υπάρχει στο πακέτο

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	99

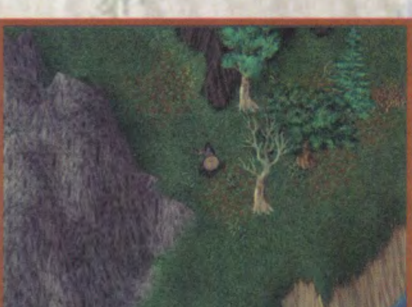
99



Πρόκειται για το απόλυτο στο χώρο των on-line games και όχι μόνο, για τον πιο virtual κόσμο που έχει φτιαχθεί ποτέ. Τρέξτε να συμμετάσχετε στο όνειρο...



Σπίτι μου, σπιτάκι μου, σπιτοκαλυβάκι μου...



Προχωρόντας σε War mode και αναζητώντας εχθρούς.



Βρίσκοντας το Castle of the Gods.



Πέφτοντας πάνω σε μία παρέα Γερμανών χρηστών που συνεννοούνται, φυσικά στη μητρική τους γλώσσα....



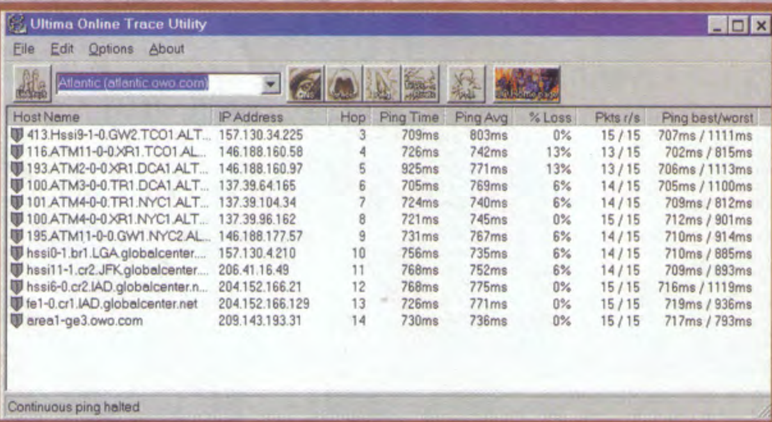
Δείγμα του εδάφους του παιχνιδιού.



Μέσα σε μία σπηλιά χρησιμοποιώντας το radar view.

αγοράς και ο οποίος είναι αυστηρά ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ.) Εν συνεχεία, καθορίζεις ένα account name (π.χ. εγώ έβαλα το andreas1953, γιατί το andreas το είχε "πιάσει" κάποιος άλλος) και το password. (Φυσικά, δεν περιμένετε να σας πω ποιο έβαλα εγώ, έτσι δεν είναι; Εννοείται ότι ως password δηλώνεις κάποιο που δεν πρόκειται να ξεχάσεις με τίποτα.)

Αφού επιβεβαιώσεις το password σου επαναπληκτρολογώντας το, επιλέγεις το Next και στη νέα σελίδα συμπληρώνεις αναλυτικά τα στοιχεία σου (όνομα, διεύθυνση κ.λπ). Αφού συμπληρώσεις όλα τα στοιχεία που απαιτούνται, προσθέτεις και τον αριθμό της κάρτας VISA καθώς και την ημερομηνία λήξης της. Για τη συμμετοχή στο παιχνίδι, εκτός των άλλων, ως προϋπόθεση τίθεται η ύπαρξη VISA, προκειμένου να καταβάλλεις σε μηνιαία βάση το ποσό των περίπου 2.850 δρχ. που απαιτείται. Στην πραγματικότητα παρέχεται η δυνατότητα πληρωμής και μέσω των game time coupons, τα οποία προμηθεύεσαι από τους επίσημους αντιπροσώπους του παιχνιδιού σε κάθε χώρα, αλλά μην περιμένετε κάτι τέτοιο στην Ελλάδα. (Αυτά απαιτούν προωθημένες καπιταλιστικές "επαγγελματικές λειτουργίες" για μία "υπανάπτυκτη" χώρα όπως η δική μας). Αφού ολοκληρώσεις τη συ-



Ultima Online Trace Utility

File Edit Options About

Atlantic (atlantic.owo.com)

Host Name	IP Address	Hop	Ping Time	Ping Avg	% Loss	Pkts r/s	Ping best/worst
413.Hssi9-1-0.GW2.TCO1.ALT...	157.130.34.225	3	709ms	803ms	0%	15 / 15	707ms / 1111ms
116.ATM11-0-0.XR1.TCO1.AL...	146.188.160.58	4	726ms	742ms	13%	13 / 15	702ms / 815ms
193.ATM2-0-0.XR1.DCA1.ALT...	146.188.160.97	5	925ms	771ms	13%	13 / 15	706ms / 1113ms
100.ATM3-0-0.TR1.DCA1.ALT...	137.39.64.165	6	705ms	769ms	6%	14 / 15	705ms / 1100ms
101.ATM4-0-0.TR1.NYC1.ALT...	137.39.104.34	7	724ms	740ms	6%	14 / 15	709ms / 812ms
100.ATM4-0-0.XR1.NYC1.ALT...	137.39.96.162	8	721ms	745ms	0%	15 / 15	712ms / 901ms
195.ATM11-0-0.GW1.NYC2.AL...	146.188.177.57	9	731ms	767ms	6%	14 / 15	710ms / 914ms
hssi0-1.br1.LGA.globalcenter....	157.130.4.210	10	756ms	735ms	6%	14 / 15	710ms / 885ms
hssi11-1.cr2.JFK.globalcenter....	206.41.16.49	11	768ms	752ms	6%	14 / 15	709ms / 893ms
hssi6-0.cr2.IAD.globalcenter.n...	204.152.166.21	12	768ms	775ms	0%	15 / 15	716ms / 1119ms
fe1-0.cr1.IAD.globalcenter.net	204.152.166.129	13	726ms	771ms	0%	15 / 15	719ms / 936ms
area1-ge3.owo.com	209.143.193.31	14	730ms	736ms	0%	15 / 15	717ms / 793ms

Continuous ping halted

Το utility με το οποίο μετράς την επικοινωνία σου με τους διάφορους servers του παιχνιδιού.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ

✔ Χαρακτηριστικό δείγμα του οικοσυστήματος του παιχνιδιού είναι το ότι μπορείς να εξημερώσεις διάφορα ζώα, ανάλογα με τις ικανότητές σου. Ενας φίλος πήρε για κατοικίδιο έναν δράκο... Μέχρι εδώ όλα καλά. Εφυγε όμως για λίγο καιρό και ξέχασε ότι έπρεπε να τον ταΐζει σε τακτική βάση, με αποτέλεσμα, όταν επέστρεψε, ο δράκος από την πείνα που είχε τον έφαγε... Απίστευτο και όμως αληθινό.

✔ Πεθαίνοντας στο παιχνίδι, επιλέγεις αν θα αναστηθείς, χάνοντας όμως αρκετούς πόντους από τα χαρακτηριστικά σου (δεν πειράζει πολύ, αφού μπορείς να τους αυξήσεις πάλι), ή θα γίνεις φάντασμα!!! Στην περίπτωση αυτή, για να ξαναγυρίσεις στην κανονική μορφή σου, πρέπει να βρεις κάποιο ειδικό fountain ή κάποιον Healer κ.λπ, ώστε να σε επαναφέρουν στη ζωή. Το μοναδικό πρόβλημα είναι ότι όση ώρα τριγυρνάς ως φάντασμα, τα αντικείμενά σου θα βρίσκονται στο σημείο όπου σκοτώθηκες και μέχρι να επιστρέψεις ζωντανός για να τα πάρεις, μπορεί κάποιος άλλος χαρακτήρας να σου τα πάρει. Γι' αυτό καλό είναι να παίζεις το παιχνίδι ΠΑΡΕΑ με κάποιον άλλον (ώστε να φυλάξει τα πράγματά σου μέχρι να επιστρέψεις) ή να έχεις μαζί σου κάποιο ζώο-φύλακα, το οποίο θα τα προσέχει περιμένοντάς σε.

✔ Κατέβασε το manual (δεν περιέχεται στο πακέτο αγοράς) από το site του παιχνιδιού στη διεύθυνση "http://www.owo.com/help/playmain.html", τύπωσέ το και διάβασέ το οπωσδήποτε προτού ξεκινήσεις το παιχνίδι. Εξηγεί τα πάντα. Για να διαπιστώσεις με ποιον server συνδέεσαι καλύτερα, κατέβασε το ειδικό utility από τη διεύθυνση "http://www.owo.com/help/tech/tech/lag_indx.html" και τρέξ' το προτού ξεκινήσεις το παιχνίδι. Δοκίμασε έναν-έναν τους servers και με όποιον έχεις τα καλύτερα αποτελέσματα αυτόν να δηλώσεις στο παιχνίδι, μια και ο χαρακτήρας σου κρατιέται στον συγκεκριμένο server (Αν φτιάξεις έναν χαρακτήρα στον server Pacific, σε αυτόν πρέπει να ξαναμπείς για να συνεχίσεις με τον ίδιο χαρακτήρα). Το manual του παιχνιδιού (Playguide 95.doc) και το ειδικό utility (uotrace.exe) θα περιλαμβάνονται στο CD του επόμενου τεύχους του "PC Master".



Δείγμα του Character screen και του inventory σου.

ανοίξει το σεντούκι, πάτα το ENTER BRITANNIA button. Τώρα πρέπει να πληκτρολογήσεις το account name και το password που δήλωσες (αν θέλεις, ενεργοποίησε την επιλογή REMEMBER PASSWORD ώστε να μη χρειάζεται να πληκτρολογείς το password κάθε φορά που "μπαίνεις"), και εν συνεχεία πατάς το CHARACTER SELECT.

Σε αυτό το σημείο χρειάζεται προσοχή, γιατί καλείσαι να επιλέξεις τον

ΕΤΑΙΡΙΑ
ORIGIN/ELECTRONIC ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 16MB RAM, Win95, DirectX 5.0, 16-bit χρώματα, 4x CD-ROM, σύνδεση με Internet, κάρτα VISA
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει 1 CD, αντιπροσωπεύει η Plotline (Σολωμού 28, τηλ.: 3834735).



Διαλέγοντας χαρακτήρα.



Οταν πεθάνεις, μπορείς να γίνεις φάντασμα και τότε όλα θα είναι ασπρόμαυρα!!!

μπλήρωση των στοιχείων, διαλέγεις το Accept και είσαι έτοιμος να ξεκινήσεις (μπορείς να ακυρώσεις όποια στιγμή θέλεις το account σου επισκεπτόμενος το site του παιχνιδιού και διαλέγοντας την επιλογή MODIFY ACCOUNT).

Σημειώνουμε ότι, αγοράζοντας το παιχνίδι, παρέχεται ένας μήνας δωρεάν πρόσβασης. Ετσι, είναι ευκαιρία να ευχαριστηθείς αυτόν το μήνα του "μέλιτος".

Τώρα, κλείσε τον Web browser και επίλεξε το RUN UO για να ξεκινήσεις, επιτέλους, το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι.

Αφού δεις την εισαγωγή και



Αναζητώντας χώρο για να κτίσεις το σπίτι σου.

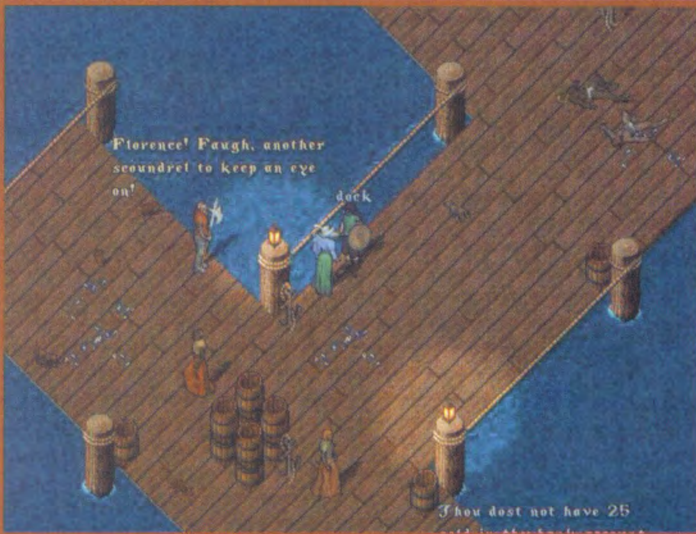
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ MOUSE

Απλό αριστερό κλικ:
- Σε ένα αντικείμενο βλέπεις το όνομά του.
- Σε ένα αντικείμενο, και κρατώντας το πατημένο, το παίρνεις και το μεταφέρεις όπου θέλεις.
- Στον εαυτό σου, και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο, ενεργοποιείς το Status screen.

Διπλό αριστερό κλικ:
- Σε ένα αντικείμενο για να το κάνεις USE, OPEN, CLOSE...
- Σε άλλον χαρακτήρα, ζώο ή τέρας για να επιτεθείς, αν βρίσκεσαι σε War mode, ή για να ενεργοποιήσεις το Status mode, αν βρίσκεσαι σε Peace mode. Στον εαυτό σου για να ενεργοποιήσεις το Character screen.

Απλό δεξί κλικ:
Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο κινείσαι συνεχώς προς την κατεύθυνση του mouse.

Διπλό δεξί κλικ:
Οπουδήποτε στην οθόνη, πηγαίνεις αυτόματα στο σημείο αυτό.



Προσπαθώντας να αγοράσεις ένα εισιτήριο ή και ένα πλοίο ακόμη...



Εξασκώντας τις ικανότητές σου.



Συνδεόμενος με τον κόσμο της Britannia.

server με τον οποίο θα συνδεθείς. Για τους χρήστες της CompuLink προτείνω τον Pacific, μια και η CompuLink "βγαίνει" κατευθείαν στην Αμερική. Αφού συνδεθείς, μια και παίζεις για πρώτη φορά, κάνε κλικ στο CREAT CHARACTER για να δημιουργήσεις το χαρακτήρα σου.

Εδώ θα δηλώσεις το όνομα που θα έχει στο παιχνίδι καθώς και ένα password, για το χαρακτήρα αυτόν (κατάγραψε το password γιατί θα το χρειαστείς αν αποφασίσεις να τον διαγράψεις κάποια στιγμή). Κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ κλικ στο button TEMPLATE και διάλεξε τον τύπο που επιθυμείς (εγώ, κλασικά πήρα τον warrior). Από εδώ μπορείς να ρυθμίσεις -αν θέλεις- και τα άλλα χαρακτηριστικά του καθώς και τα initial skills του (δεν το συνιστώ πάντως).

Τώρα, καλείσαι να διαλέξεις το φύλο του ήρωά σου καθώς και να φτιάξεις την εμφάνισή του επιλέγοντας τύπο και χρώμα μαλλιών, τύπο και χρώμα μουστακιού και γενειάδας, χρώμα δέρματος κ.λπ.

Εν συνεχεία, επιλέγεις την πόλη και το ακριβές σημείο από όπου θα ξεκινήσεις.

Πατώντας το button DONE, θα δεις μερικές οθόνες που εξηγούν το χειρισμό της περιπέτειας.

Πάτα το START GAME και... ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΕΣ ΣΤΟΝ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ του ULTIMA ONLINE (εννοείται ότι όταν το ξαναπαίξεις, επιλέγοντας το χαρακτήρα που έχεις φτιάξει, θα ξεκινήσεις αυτόματα από το σημείο όπου βρισκόσουν όταν έκανες LOG OUT/QUIT).

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κανείς δεν μπορεί με σιγουριά να πει ποιο ακριβώς είναι το μέγεθος του παιχνιδιού, εκτός ίσως από τους προγραμματιστές του. Σύμφωνα με φήμες, πάντως, για να διασχίσεις περπατώντας (στο βαθμό που αυτό επιτρέπεται) το terrain από τη μία άκρη ως την άλλη χρειάζεσαι περίπου 10-12 ώρες! Λέγεται ότι για να απεικονιστεί η έκταση του παιχνιδιού θα χρειάζονταν περίπου 38.000 δεκαεπτάρες οθόνες!!! Μι-

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

ALT+O: Option menu
ALT+K: Skills screen (αριστερό διπλό κλικ για να χρησιμοποιήσεις κάποιο από αυτά)
ALT+S: Status screen
ALT+P: Character screen
ALT+R: Radar view (χάρτης της "γύρω περιοχής", με δεύτερο ALT+R μεγαλώνεις τη θέα)
ALT+C: Αλλάζεις ανάμεσα σε Peace και War mode
ALT+ENTER: Αλλάζεις μεταξύ full screen και window λειτουργίας
CRTL+Q: Επαναλαμβάνει την τελευταία τυπωμένη "εντολή"
δεξί κλικ: Κλείνει ένα ανοικτό "παράθυρο"
ESCAPE: Κλείνει όλα τα ανοικτά "παράθυρα"
ALT+F4: Quit



Με το Anatomy Skill παίρνεις πλήρεις περιγραφές αυτών που εξετάζεις.



Διαλέγοντας το μέρος απ' όπου θέλεις να ξεκινήσεις.

λάμε για 200 εκατομμύρια φανταστικά φυσικά μίλια, τα οποία περιέχουν ό,τι μπορεί να φανταστεί το ανθρώπινο μυαλό. Απίστευτες καταστάσεις...

Η δύναμη όμως του Ultima Online βρίσκεται στο γεγονός ότι είναι το πρώτο παιχνίδι που κατορθώνει να σπάσει κάθε φραγμό στον αριθμό των χρηστών που συμμετέχουν σε αυτό, ενώ ταυτόχρονα χρησιμοποιεί όλους αυτούς τους χρήστες προκειμένου να δημιουργήσει έναν απίστευτο virtual κόσμο (με την κυριολεκτική έννοια του όρου), έναν κόσμο που κάθε δευτερόλεπτο είναι διαφορετικός μέσα από τη συνεχή αλληλεπίδραση όλων αυτών των χρηστών...

Τα νούμερα μιλάνε μόνα τους. Εδώ θα βρεις ό,τι είδους έδαφος μπορείς να φανταστείς (πάγους, ωκεανούς, ζούγκλες, σπηλιές κ.λπ.), ενώ υπάρχουν -εκτός από τις 12 συνολικά πόλεις με πλήρη ζωή- 7 υπερσυστήματα υπόγειων dungeons (κάθε πόλη χρειάζεσαι περίπου 45 λεπτά για να τη διασχίσεις). Θα συναντήσεις 200 είδη φυτών(!), χιλιάδες διαφορετικά αντικείμενα και περίπου 50 είδη τεράτων. Επίσης, περιλαμβάνονται όλα τα καιρικά φαινόμενα, με κανονικό κύκλο ημέρας-νύχτας, τα οποία επηρεάζουν το gameplay του παιχνιδιού!

Τα διάφορα Quests του Ultima Online συνεχώς εμπλουτίζονται, αφού πρόκειται για έναν κόσμο πλήρους αλληλεπίδρασης. Ειλικρινά δεν ξέρω μέχρι πού μπορεί να φθάσει αυτό το εγχείρημα, αφού ήδη περιλαμβάνει αρκετούς servers που έχουν ξεπεράσει τα 40GB χωρητικότητας!!! Είναι χωρίς καμία αμφιβολία το τελειότερο persistent (συνεχές) world simulation που έχει δημιουργηθεί στο χώρο των computer games ως σήμερα.

Στο Ultima Online μπορείς να κάνεις σχεδόν ό,τι θέλεις, διαμορφώνοντας σιγά-σιγά το χαρακτήρα σου και αποκτώντας μερικά χρήματα.

Μπορείς να αγοράσεις σπίτι και να προσλάβεις έναν μηχανικό να σου το φτιάξει, να αγοράσεις πλοίο, να πάρεις ό,τι ζώα θέλεις για συντρόφους σου και πολλά άλλα.

Το παιχνίδι απλώς δεν έχει τέλος...

ΠΟΣΟ, ΤΕΛΙΚΑ, ΑΞΙΖΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

Ειλικρινά δεν μπορούσα να φανταστώ τελειότερο παιχνίδι και πιο πλούσιο κόσμο. Από 'κεί που δεν ήμουν φίλος των on-line games, τώρα δεν κάνω τίποτε άλλο και ο Βαγγέλης ακόμη περιμένει τα υπόλοιπα άρθρα... Δεν υπάρχει βαθμολογία ικανή να αποδώσει την αξία του Ultima Online. Οι άνθρωποι της Origin ονειρεύτηκαν το αδύνατο και το πραγματοποίησαν. Τι άλλο να πω...

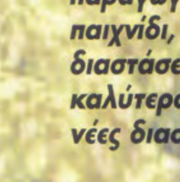
Οσοι έχετε σύνδεση με το Internet και πιστωτική κάρτα μη διστάσετε ούτε δευτερόλεπτο. Αγοράστε το παιχνίδι, συνδεθείτε... και ζήστε το όνειρο. Αν, δε, συναντήσετε έναν ταλαίπωρο adventurer ονόματι Andrea, λυπηθείτε τον γιατί, ποιος ξέρει, μπορεί και να είμαι εγώ... ■

DARK EARTH

Η κυκλοφορία του "Dark Earth" ξάφνιασε, αφού η Microprose με επίσημη ανακοίνωσή της είχε σταματήσει την παραγωγή των adventure games. "Φορτώνοντας" μάλιστα το παιχνίδι, η αρχική έκπληξη έλαβε ακόμη μεγαλύτερες διαστάσεις. Πρόκειται αναμφίβολα για έναν από τους καλύτερους τίτλους της χρονιάς που πέρασε, ο οποίος δίνει νέες διαστάσεις στο είδος.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Microprose ήταν μία από τις αγαπημένες μου εταιρίες, καθώς είχε κυκλοφορήσει το "Rex Nebular", το οποίο διαθέτει -εκτός των άλλων- το καλύτερο interface που έχω δει ως τώρα σε graphic adventure. Ακολούθησε η κυκλοφορία του "Return of the Phantom", βασισμένου στο περίφημο βιβλίο και θεατρικό έργο "Phantom of the Opera". Ο τίτλος όμως δεν σημείωσε τις αναμενόμενες πωλήσεις, αν και η εταιρία είχε επενδύσει πάρα πολλά χρήματα στην προσπάθεια για τη δημιουργία πρωτοποριακών για την εποχή System Engines και Game Interfaces. Ετσι, αποφάσισε να κλείσει το σχετικό τμήμα για να περιορίσει τη ζημία. Στην πραγματικότητα "πούλησε" όλη την προγραμματιστική ομάδα της στη Sanctuary Woods. Εκεί όμως η συγκεκριμένη ομάδα μεγαλούργησε, αφού έφτιαξε -μεταξύ άλλων- και το πρωτοποριακό για την εποχή του (και πάρα πολύ καλό) "Ripley's Believe It or Not! The Riddle of Master Lu".



Φαίνεται όμως ότι οι εν λόγω προγραμματιστές, που μας έδωσαν 3-4 κορυφαία adventures, δεν είχαν την τύχη με το μέρος τους, αφού οι μετοχές της εταιρίας σημείωσαν σημαντική πτώση. Θορυβημένοι οι διευθυντές της, αποφάσισαν να σταματήσουν την παραγωγή computer games, σε μία προσπάθεια να αντιστρέψουν το αρνητικό κλίμα. Εκτοτε αγνοείται η τύχη τους. Ετσι, δεν πίστευα στα μάτια μου όταν διάβασα την είδηση ότι η Microporse θα κυκλοφορήσει ένα adventure, έστω και αν αυτό είναι άλλης εταιρίας.



Με τον πατέρα σου και την κοπέλα σου, αμέσως μετά την αρρώστια σου.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Καταρχήν, σας ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη για την όποια έλλειψη πληροφοριών παρατηρήσετε, αφού έλαβα το παιχνίδι χωρίς manual.

Ο αρχαίος κόσμος, οι χρυσές μέρες του ΠΡΙΝ, έλαβαν δραματικό τέλος με το Μεγάλο Κατακλυσμό. Μαύρη φωτιά έπεσε από τον ουρανό, η γη άνοιξε σε πολλά μέρη, ενώ η θάλασσα σκέπασε αρκετές πεδιάδες. Οι πόλεις του φωτός, φτιαγμένες από τους περίφημους Ancients, έγιναν στάχτη μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα και το αιώνιο σκοτάδι κάλυψε τα πάντα. Οταν η σχεδόν



Στο μπαλκόνι που οδηγεί στο δωμάτιο του Bogdaran.



Ελευθερώνοντας την Kalhi από τη φυλακή.

θεϊκή αυτή οργή σταμάτησε να σκορπά τον πόνο και την καταστροφή, οι Initiates, που είχαν επιλεχθεί από τον ίδιο τον Sun God, αποφάσισαν να αντιδράσουν στο χάος που επικρατούσε. Οδηγημένοι από την απόλυτη πίστη τους, ξεκίνησαν να βρουν μία περιοχή που να μην επηρεάζεται από το μαύρο πέπλο που είχε σκεπάσει σχεδόν τα πάντα. Ηταν οι καλύτεροι, οι περίφημοι "Wanderers", άντρες και γυναίκες που αναζητούσαν το φως και την ελπίδα. Το σχεδόν μυθικό ταξίδι τους φάνταζε ατελείωτο, ώσπου μια μέρα οι πατέρες των πατέρων μας βρήκαν επιτέλους αυτό που μέχρι εκείνη τη στιγμή φαινόταν αδύνατο. Εφθασαν σε μία περιοχή ευλογημένη από το φως του ΘΕΟΥ ΗΛΙΟΥ. Σε αυτήν έκτισαν μία πόλη στην οποία δέσποζε ένας τεράστιος ναός, αφιερωμένος στον Father of Light. Την ονόμασαν Sparta.

Στις μέρες μας ένα τρομερός κίνδυνος φαίνεται να απειλεί τη Sparta. Το μέλλον της πόλης στηρίζεται στους ώμους ενός νεαρού άνδρα, του περίφημου Arkhan.

Η ιστορία που θα παρακολουθήσετε, η οποία είναι καταγεγραμμένη στα χρονικά μας ως "Arkhan's Quest 'The Dark Earth'", αφορά στον Arkhan, ο οποίος, παρ' ότι γεννήθηκε στο Sunseers, το πλουσιότερο προάστιο της πόλης που κατοικούνταν από την ιεραρχία, ήταν ένα πολύ απλό παλικάρι. Η κύρια ενασχόλησή του ήταν η εξερεύνηση της γύρω περιοχής και η επαφή του με ενδιαφέροντες -κατ' αυτόν- ανθρώπους. Δεν είχε δείξει κανένα ενδιαφέρον για τα θρησκευτικά δρώμενα της πόλης ή κάποια ιδιαίτερη κλίση που θα απαιτούσε ειδικές σπουδές. Αντίθετα, έχοντας έρθει σε πλήρη σύγκρουση με όλες τις επικρατούσες αρχές της κάστας του, είχε ερωτευθεί την πανέμορφη Kalhi, μία νεαρή γυναίκα από το πιο "χαμηλό" τμήμα της πόλης, το



Δραπετεύοντας για τη Lower City.

ονομαζόμενο Scavengers.

Ο πατέρας του Arkhan, ο περίφημος Rylsadhar, αποφάσισε ότι θα ήταν καλύτερο για το γιο του να μη γίνει ένας Sunseer, αλλά να μπει στο σώμα των Company of the Guardians of Fire.

Παρ' ότι ήταν επιθυμία του να γίνει μέλος αυτού του ειδικού σώματος, ο Arkhan γρήγορα απογοητεύτηκε γιατί έβλεπε ότι δεν έκανε κάτι το δημιουργικό.

Εκείνο το πρωί, ο Arkhan άργησε ως συνήθως να αναλάβει τα καθήκοντά του στο Great Temple of the Sun. Ο αρχιδεσμοφύλακας Dhorkan τον καλεί να πάει αμέσως στη θέση του. Εκείνη την ώρα στο ναό γινόταν ένα συμβούλιο και άθελά του ο Arkhan γίνεται μάρτυρας ενός καταχθόνιου σχεδίου που σκοπό έχει να φέρει και σε αυτήν την ιερή γη το απόλυτο σκοτάδι που κυριαρχεί σε όλη την τριγύρω περιοχή. Ενας εισβολέας, ένας δολοφόνος, επιτίθεται στα μέλη του συμβουλίου και καθώς ο Arkhan ορμά για να τον σταματήσει, αυτός του πετά κάτι στο πρόσωπο. Σχεδόν αμέσως πέφτει στο έδαφος λιπόθυμος. Οταν συνέρχεται, βρίσκεται στο νοσοκομείο και έντρομος διαπιστώνει ότι έχει υποστεί μία φοβερή μεταμόρφωση. Εχει ελάχιστο χρόνο μέχρι να βρει το αντίδοτο.

Ομως η ιστορία, όπως έχει καταγραφεί, δεν είναι μία απλή μάχη του καλού ενάντια στο κακό, του φωτός ενάντια στο σκοτάδι. Ο Arkhan πρέπει να κυριαρχήσει στα συναισθήματά του και να βρει το ρόλο που παίζει ο καθένας σε αυτήν την υπόθεση και το γιατί. Πρέπει να ξεδιπλώσει τα θανάσιμα μυστικά της Sparta, να βρει καινούριους φίλους, με κοινούς στόχους, πραγματικούς συντρόφους και να πολεμήσει ενάντια στη δική τους σκοτεινή πλευρά.

Πρέπει να αποκαλύψεις τα φοβερά

ΕΤΑΙΡΙΑ

KALISTO ENTERTAINMENT/MICROPROSE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 75MHz, 8MB RAM, Windows 95, 2MB DirectX συμβατή κάρτα γραφικών με 16-bit χρώματα, 4x CD-ROM drive, DirectX συμβατή κάρτα ήχου. 60MB HD.

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το πακέτο αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Plotline.



Λίγο προτού επιτεθείς στο φρουρό.

ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

Arrow πλήκτρα: Κινείς τον Arkhan.
8, 2, 4, 6 (με το Num Lock off): Επίσης κινείς τον Arkhan.
Shift + Up arrow: Τρέχεις μπροστά.
Shift + left ή right arrow: Περπατάς πλάγια ή αποφεύγεις.
Spacebar: Η γενική λειτουργία "ΔΡΑΣΕ" (ACT).
Tab: Αλλάζεις διάθεση (φιλική/επιθετική).
C: Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί το Combat mode.
Esc: Ανοίγεις το Main Menu.
P: Ενεργοποιείς/Απενεργοποιείς το "πάγωμα" (pause) του παιχνιδιού.
Enter: Προσπερνάς την τρέχουσα ομιλία και το αντίστοιχο κείμενο (text).
F1: Η In-game help ρουτίνα του παιχνιδιού.
F3: Κάνει Load μία σωσμένη θέση.
F4: Ενεργοποιείς τα Character Settings.
F5: Ενεργοποιείς τα Sound Settings.
F6: Ενεργοποιείς τα Cut Scenes.
F7: Ενεργοποιείς τα Dialog Text.
F10: Ρυθμίζεις τη φωτεινότητα του monitor.
I or Backspace: Ανοίγεις το inventory.
0 (Μηδέν): Τοποθετείς το αντικείμενο που κρατάς στο inventory.
1-9: Προγραμματιζόμενα πλήκτρα.

μυστικά του Thanandar πριν να είναι πολύ αργά...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι είναι από τα λίγα που υποστηρίζουν και αξιοποιούν πραγματικά την MMX τεχνολογία της Intel. Τα



Δείγμα του inventory σου.

γραφικά του τρέχουν στην ανάλυση 640x480 στα 256 ή τα 32.000 χρώματα. Είναι σχεδιασμένα με τη rendered τεχνική και αποδίδουν εκπληκτικούς 3D background χώρους - από τους καλύτερους που έχω δει σε adventure game. Περιέχει επίσης περισσότερους από 100 πολύ ρεαλιστικούς 3D modeled χαρακτήρες και τέρατα σε πλήρη real-time λειτουργία, για τη δημιουργία των οποίων έχουν επεξεργαστεί περίπου 5.000 animations! Γενικά τα γραφικά εντυπωσιάζουν...

Ο ήχος του "Dark Earth" είναι από τους πιο ατμοσφαιρικούς σε παιχνίδι του είδους. Εξαιρετικά soundtracks δημιουργούν μία μοναδική action-related μουσική. Σε αυτά προσθέστε περισσότερα από 800 ειδικά ηχητικά εφέ, περίπου 4 ώρες speech και τη δυνατότητα ταυτόχρονης εμφάνισης σε κείμενο (text) των διαλόγων.

Ο χειρισμός του απαιτεί λίγο χρόνο εξοικείωσης, ωστόσο το interface του, που βασίζεται (όσο και επεκτείνει) σε αυτό των "Alone in the Dark", δεν πρέπει να σας προκαλέσει ιδιαίτερες δυσκολίες. Εξάλλου το παιχνίδι εγκαθιστά μαζί με το πρόγραμμα και το Help, το οποίο εξηγεί τα πάντα όσο πιο αναλυτικά μπορείτε να φανταστείτε.

Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλη την επιφάνεια και η κίνηση σε αυτήν γίνεται με τα τέσσερα arrow πλήκτρα. Οι λειτουργίες αντιστοιχούν στην κίνηση εμπρός/πίσω και στην πλήρη περιστροφή αριστερά ή δεξιά. Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται το Main Menu, το οποίο περιέχει τα: New game, Load, Character Settings, Sound Options, Cut Scenes και Dialog Text. Η τελευταία επιλογή είναι πολύ χρήσιμη γιατί με αυτήν μπορείς να επαναφέρεις όλο το κείμενο των διαλόγων και να δεις τα όποια hints υπάρχουν σε αυτούς.

Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης βρίσκεται ένα ειδικό icon, το οποίο δείχνει την κατάσταση της υγείας του ήρωα (αυτή αναπληρώνεται σιγά-σιγά με το χρόνο). Στο επάνω μέρος του icon αυτού, πατώντας το πλήκτρο Tab με το οποίο αλλάζεις διάθεση από φιλική σε επιθετική και αντίστροφα, καταγράφεται μία φωτεινή



Μία από τις θέσεις στην οποία κάνεις save.

αλλαγή από άσπρο σε μαύρο, ενώ στο ίδιο σημείο, αν περάσεις σε combat mode πατώντας το πλήκτρο "C", αυτό θα γίνει κόκκινο.



Η Kalhi παραπλανά το φρουρό για να προλάβεις να κρυφτείς και να τον αιφνιδιάσεις.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΑΧΗΣ

C: Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί το Combat mode.
Ctrl: Αυτόματο Combat mode. Το κρατάς πατημένο και ο Arkhan παλεύει συνεχώς.
Ctrl + Up arrow πλήκτρο: Επίθεση προς τα εμπρός.
Ctrl + Down arrow πλήκτρο: Οπισθοχώρηση ή μπλοκάρισμα.
Ctrl + Left arrow πλήκτρο: Αριστερή κυκλική κίνηση και χτύπημα.
Ctrl + Right arrow πλήκτρο: Δεξιά κυκλική κίνηση και χτύπημα.
Ctrl + Shift + Up arrow πλήκτρο: Ειδική επιθετική κίνηση.

Η δράση γενικά εξελίσσεται πατώντας το πλήκτρο Spacebar. Με αυτό παίρνεις/χρησιμοποιείς αντικείμενα, μιλάς, ανοίγεις πόρτες κ.λπ. Για να κρατήσεις ένα αντικείμενο κάνεις τα



Δείγμα των rendered animated movies που μπορείς να ξαναβλέπεις όποτε θέλεις.

εξής: Ανοίγεις το inventory με το πλήκτρο I και κάνεις κλικ στο όπλο ή το σεντούκι στην κάτω αριστερή γωνία για να εμφανίσεις τις δύο ξεχωριστές οθόνες-λίστες, με τα όπλα ή τα αντικείμενα αντίστοιχα. Στη συνέχεια, με τη λειτουργία του Drag παίρνεις ένα αντικείμενο και το πας πάνω στο χέρι icon (το πρόσωπο είναι για να διαβάζει κ.λπ.). Αυτόματα αυτό θα εμφανιστεί στο χέρι του ήρωα. Γενικά με τη λειτουργία της περιπέτειας δεν πρέπει να έχεις κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα.

Μοναδική παραφωνία στο σχεδόν τέλειο σύστημα χειρισμού αποτελεί η λειτουργία των saves. Δυστυχώς δεν υπάρχει η δυνατότητα να σώζεις όποτε θέλεις, αλλά αυτό επιτρέπεται ΜΟΝΟ όταν βρεθείς μπροστά στο ειδικό σύμβολο του Sun God, το περίφημο RAHAL (δες τη σχετική εικόνα), και πατήσεις το πλήκτρο Spacebar (ACT). Στην ειδική οθόνη που εμφανίζεται, επίλεξε μία θέση (θα εμφανιστεί το κατά αριθμητική σειρά νούμερο του Save) και μετά κάνε κλικ στο save icon κάτω δεξιά. Η θέση στην οποία έχεις κάνει save ξεχωρίζει από την εικόνα της τοποθεσίας και την αρίθμησή της, δηλαδή δεν επιτρέπει να γράφεις έναν χαρακτηρισμό για τη θέση αυτή.

Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν έβαλαν μία κανονική SAVE ρουτίνα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εκπληκτική. Το σενάριό του ξεδιπλώνεται πολύ έξυπνα, δημιουργώντας, σε συνδυασμό με τα εκπληκτικά γραφικά του, μία πολύ πειστική ατμόσφαιρα. Άλλωστε όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού είναι πολύ προσεγμένα.

Η δράση του είναι πλούσια και, το κυριότερο, έξυπνα σχεδιασμένη. Σε κανένα σημείο του παιχνιδιού δεν γίνονται κυρίαρχο στοιχείο οι real-time μονομαχίες. Αντίθετα, διατηρείται μεγάλη ισορροπία ανάμεσα στις action combat σκηνές και στη γενικότερη καθαρά adventure-ιστικη δράση του.

Οι γρίφοι του είναι αρκετά καλοί, μερικοί δε είναι ιδιαίτερα έξυπνοι. Θα σταθώ ιδιαίτερα σε έναν, τον οποίο θεωρώ και πιο δύσκολο. Αφορά στο παιχνίδι Yong που πρέπει να παίξεις με τον Armal. Η λύση του είναι η εξής: Φαντάσου μία σκακιέρα, της οποίας η αρίθμηση είναι οριζόντια από το A στην κάτω αριστερή γωνία μέχρι το H στην κάτω δεξιά και από το 1 που είναι η κάτω αριστερή γωνία μέχρι το 8 που είναι η πάνω αριστερή γωνία. Οι κινήσεις που πρέπει να κάνεις είναι: D3, D6, B6, D2, D7, F3, D8, F8, G1, F4, A5, E1, H3, B3, G6, H2, E6, C8, C4, G8, H5, F6, B5, C2, B2, A8, A2, C1, B7 και H8 (30 συνολικά κινήσεις).

Συνοψίζοντας, το "Dark Earth" φέρνει νέο "αίμα" στο είδος των παιχνιδιών που δημιούργησαν κυρίως τα "Alone in the Dark". Δείχνει με τον καλύτερο τρόπο πως όλα μπορούν να γίνουν, αρκεί να υπάρχουν φρέσκες ιδέες, κάτι που τελευταία φαίνεται να λείπει από αρκετές μεγάλες εταιρίες του χώρου.



Η κεντρική πλατεία της Upper City.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

92



Ένα από τα adventures που ξαφνιάζουν. Διαθέτει εκπληκτικά γραφικά, real-time μάχες, πολύ καλό σενάριο και -το κυριότερο- πλούσια δράση. Στηριζόμενο στο interface που καθιέρωσαν τα "Alone in the Dark", θέτει νέα standards για το είδος. Προσωπικά το ευχαριστήθηκα όσο λίγα τον τελευταίο καιρό. Μην το χάσετε με τίποτα.

SEVEN KINGDOMS

Η Enlight Software αποτελεί μία ανερχόμενη δύναμη στον τομέα των παιχνιδιών στρατηγικής, καθώς μετά το Capitalism Plus δημιούργησε το Seven Kingdoms, ένα εντελώς διαφορετικό παιχνίδι, αφού από τα γραφεία των πολυεθνικών σάς μεταφέρει στις απαρχές της ιστορίας. Κοινό σημείο τους: ο σχεδιασμός από τον Trevor Chan.

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Το ιστορικό background του Seven Kingdoms δεν έχει καμία σχέση με την πραγματική ιστορία. Σύμφωνα με το σενάριο, στον κόσμο υπάρχουν επτά διαφορετικοί λαοί με τα ιδιαίτερα πολιτισμικά χαρακτηριστικά τους, οι οποίοι κάποια στιγμή ενώθηκαν προκειμένου να σχηματίσουν τις πρώτες κοινωνίες. Κάθε λαός αποτέλεσε ένα διαφορετικό βασίλειο που σκοπό του είχε -τι άλλο;- την παγκόσμια κυριαρχία. Οι άνθρωποι, όμως, δεν είναι οι μόνοι κάτοικοι του κόσμου αυτού. Υπάρχουν φοβερά τέρατα, οργανωμένα στις δικές τους κοινωνίες, που ζουν αποκομμένα από τους ανθρώπους και κρύβουν στα μυστικά λημέρια τους φοβερά μυστικά και αμύθητα πλούτη, από τότε που με τις επιδρομές τους κατέστρεφαν και λεηλατούσαν τις πόλεις των ανθρώπων. Λέγεται, μάλιστα, ότι κρατούν καλά κρυμμένα τα πρώτα μυστικιστικά γραπτά των ανθρώπων από τα βάθη της προϊστορίας, τα οποία, αν πέσουν στα χέρια τους, μπορούν να καλέσουν τους θεούς και τα μυθικά πλάσματα που προστατεύουν κάθε λαό δίνοντάς τους πολύτιμη βοήθεια κατά των αντιπάλων τους. Πρόκειται για μία ιδιότυπη μείξη ιστορίας και φαντασίας, καθώς οι επτά λαοί περιλαμβάνουν πολλούς από τους σημαντικότερους αρχαίους λαούς (Ελληνες, Κινέζους, Ιάπωνες, Πέρσες, Μάγια, Νορμανδούς και Βίκινγκς), στην υπόθεση όμως εμπλέκονται και εντελώς φανταστικά τέρατα (ανθρωπόμορφες σαύρες, γρανιτένιοι γίγαντες, ακέφαλοι πολεμιστές κ.λπ.), πολεμικές μηχανές αρκετά μεταγενέστερες (κανόνια, φλογοβόλα), αλλά και φανταστικά πλάσματα που σχετίζονται με κάθε λαό ξεχωριστά (για παράδειγμα, ο Θωρ των Βίκινγκς, οι κινέζικοι δράκοι κ.λπ.). Κάτι τέτοιο, βέβαια, δεν αποτελεί μειονέκτημα για τον τίτλο, γιατί σκοπός του δεν είναι η ιστορική εξομοίωση, αλλά η κατασκευή ενός φανταστικού κόσμου που δανείζεται μεμονωμένα στοιχεία από την παγκόσμια ιστορία.





ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Το Seven Kingdoms δίνει αρκετές επιλογές για το ξεκίνημα ενός νέου παιχνιδιού. Ετσι, μπορείτε να παίξετε ένα έτοιμο σενάριο όπου θα κληθείτε να τα βγάλετε πέρα σε διάφορες δύσκολες καταστάσεις που απαιτούν διαφορετικούς κάθε φορά χειρισμούς, να αρχίσετε ένα multiplayer game ή να ξεκινήσετε το δικό σας παιχνίδι, αφού καθορίσετε αναλυτικά πολλές από τις παραμέτρους του όπως το επίπεδο δυσκολίας, τους κύριους και τους bonus στόχους, τον αριθμό των αντιπάλων και το τεχνολογικό επίπεδο.

Οσον αφορά στην κυρίως οθόνη, το παράθυρο της δράσης καταλαμβάνει το μεγαλύτερο τμήμα της, ενώ στο δεξί μέρος βρίσκεται ο ιδιαίτερα μεγάλος και αρκετά ευκρινής minimap. Ακριβώς από κάτω υπάρχει ένα εξίσου μεγάλο παράθυρο όπου θα βρίσκετε πληροφορίες και θα δίνετε ειδικές εντολές στη μονάδα ή το κτίριο που έχετε επιλέξει. Για τις ειδικές εντολές

θα υπάρχει διαθέσιμο το ειδικό για την περίσταση εικονίδιο, ενώ στο πάνω μέρος της οθόνης βρίσκεται μία λεπτή, οριζόντια μπάρα που φιλοξενεί τις "βαριές" πληροφορίες (τεχνολογία, διπλωματικές σχέσεις, στρατός, επικράτεια κ.λπ.), τις οποίες μπορείτε να δείτε με μορφή pull-down menus. Οι λίστες με τους αριθμούς και τα στοιχεία που φιλοξενούν είναι ιδιαίτερα μεγάλες και λεπτομερείς, καλύπτοντας κάθε δυνατή παράμετρο την οποία θα θέλατε να



Πολυεθνική μάχη εναντίον των γρανιτένιων γιγάντων.

ρυθμίσετε. Ιδιαίτερα θετικό είναι μάλιστα το γεγονός ότι τα κείμενα αυτά λειτουργούν ως hypertext και θα σας οδηγήσουν στο σημείο ή τη μονάδα που σχετίζεται κάθε φορά με αυτά. Την οριζόντια μπάρα συμπληρώνουν πληροφορίες που αφορούν στα αποθέματά σας σε χρυσό και τροφή, την ημερομηνία και το κύρος του βασιλείου σας στην κοινωνία (για ένα κύρος ζούμε, άλλωστε).

Αρχίζοντας το παιχνίδι θα δείτε το πρώτο χωριό σας, το φρούριο που το προστατεύει και τη γύρω περιοχή. Υστερα από μία πρώτη εξερεύνηση, θα βρείτε κι άλλα χωριά και θα πάρετε πληροφορίες για αυτά.

Αν νομίζετε βέβαια πως, κατά τα πρότυπα του Warcraft, αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να στρατολογήσετε χωρίς πολλές διαδικασίες ένα μπουλούκι και να αρχίσετε την επίθεση, είστε γελασμένοι. Οχι πως δεν μπορείτε να το κάνετε, αλλά δεν πρέπει να υιοθετείτε αυτού του είδους τις τακτικές αν δεν θέλετε να βρεθείτε προ εκπλήξεων. Στο Seven Kingdoms έχει δοθεί έμφαση στον ανθρώπινο παράγοντα και τις αντιδράσεις όχι μόνο των υπηκόων σας αλλά και όλων όσοι αλληλεπιδρούν στο παιχνίδι. Αν επιτεθείτε αμέσως, μπορεί μεν να καταλάβετε τα εχθρικά χωριά, οι εθνικότητες που τα αποτελούν όμως θα είναι εχθρικές απέναντί σας και η υπόληψή σας θα σπιλωθεί, κάτι που θα έχει αντίκτυπο τόσο στους υπηκόους σας όσο και στα αντίπαλα βασίλεια.

Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού μιλούν για εξομοίωση των συναισθημάτων των πληθυσμών με βάση κάποιους γενικούς κανόνες δικαίου και μπορώ να πω, έπειτα από αρκετές ώρες ενασχόλησης με το παιχνίδι, πως το συγκεκριμένο στοιχείο λειτουργεί αρκετά ρεαλιστικά. Υπάρχουν πάρα πολλοί τρόποι προκειμένου να καμφθεί η αντίσταση τόσο των ουδέτερων χωριών όσο και αυτών του αντιπάλου, ωστόσο ο ανοιχτός πόλεμος αποτελεί την τελευταία λύση. Μπορείτε να αρχίσετε τις δωρεές προς τους κατοίκους ή να βάλετε κάποιον πράκτορά σας να προπαγανδίζει στους κατοίκους την ένωση με το βασίλειό σας, ιδιαίτερα αν ανήκει στην ίδια εθνικότητα με αυτούς. Οι υπήκοοί σας μπορούν να είναι οποιασδήποτε εθνικότητας και συχνά θα δείτε διάφορους να αυτομολούν προς το μέρος σας, καλό θα ήταν όμως οι κυβερνήτες τους να είναι ομοεθνείς τους, κάτι που εγγυάται τη μέγιστη αφοσίωσή τους στο στέμμα σας. Σας συμφέρει να είστε καλός βασιλιάς, καθώς οι αντίπα-



Μία καθ' όλα οργανωμένη γιαπωνέζικη πόλη. Είναι να το έχεις στο αίμα σου.



Ενα τρομερό κανόνι. Από τις ισχυρότερες πολεμικές μηχανές.

λοι λαοί θα σας υποδέχονται μάλλον ως απελευθερωτή παρά ως αντικαταστάτη των καταπιεστών τους και οι υπήκοοί σας θα ευημερούν. Για την ευημερία των κατοίκων, χρειάζεται να τους παρέχετε δουλειές σε εργοστάσια, ορυχεία, επιστημονικά κέντρα κ.ά., καθώς και επαρκή τροφή, ασφάλεια και λογική φορολογία. Ακόμα και αν δεν επαρκούν οι φυσικοί πόροι της περιοχής σας για να κατασκευάσετε ορυχεία και εργοστάσια, δεν πρέπει να ανησυχείτε, γιατί αυτά δεν χρησιμεύουν για την κατασκευή όπλων, εργαλείων ή κτισμάτων αλλά για την παραγωγή εμπορευμάτων και μόνο, τα οποία όμως μπορείτε να μεταφέρετε με καραβάνια και εμπορικά πλοία και στις δικές σας αγορές. Μία καλά τροφοδοτούμενη αγορά αυξάνει την ευημερία των κατοίκων αλλά και το εισόδημά σας. Από κάποιο σημείο και πέρα θα πρέπει να χτίσετε πολεμικά εργοστάσια που θα κατασκευάσουν πλήθος πολεμικών μηχανών (από καταπέλτες μέχρι κανόνια και βόμβες), καθώς και ερευνητικά εργαστήρια που θα τις αναβαθμίσουν, πολεμικά και εμπορικά πλοία, αλλά και πανδοχεία όπου θα μπορείτε να προσλαμβάνετε τεχνίτες,

ΕΤΑΙΡΙΑ
ENLIGHT/INTERACTIVE MAGIC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90, 16MB, HD-110MB στο σκληρό, 4x CD-ROM, SVGA και soundcard (DirectX 5), mouse

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι (1 CD) πρόσφερε σε εμάς το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media.

επιστήμονες και στρατιωτικούς με υψηλά χαρακτηριστικά. Τα καλύτερα κτίρια, που ονομάζονται Seats of power και χρησιμεύουν προκειμένου να καλέσετε τα μυθικά πλάσματα κάθε πολιτισμού, είναι μοναδικά και θα μπορέσετε να τα αποκτήσετε μόνο όταν καταστρέψετε ολοσχερώς ένα από τα καταφύγια των τεράτων που βρίσκονται διάσπαρτα στο χάρτη. Στα ερείπιά του θα βρείτε το scroll of power της φυλής σας και θα καλέσετε το αντίστοιχο μυθικό πλάσμα που μπορεί να έχει διάφορες χρησιμότητες. Ιδιαίτερης μνείας αξίζει το σύστημα των κατασκόπων του Seven Kingdoms, καθώς μπορείτε να τους βάλετε να κάνουν αρκετές αποστολές (από το να δολοφονήσουν τον αντίπαλο βασιλιά μέχρι να σαμποτάρουν τα κτίριά του), αλλά και να περιμένετε έως ότου να ανέλθουν στην ιεραρχία των αντίπαλων βασιλείων. Υστερα από χρόνια μπορεί ακόμα και να στεφθούν βασιλείς, προσφέροντάς σας έτσι ένα ολόκληρο βασίλειο χωρίς να χρειαστεί να ανοίξει ρουθούνι!



Ελληνες και Βίκινγκς εναντίον Νορμανδών. Και βέβαια θα κερδίσουμε!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	87

91



Πολλές καινοτομίες, διαφορετική προσέγγιση σε σχέση με το πλήθος των ανάλογων παιχνιδιών, άψογη σχεδίαση και καλά γραφικά. Οι μικροατέλειες δεν αμαυρώνουν την πολύ καλή εικόνα του. Το Seven Kingdoms έχει όλα τα εχέγγυα προκειμένου να γνωρίσει την επιτυχία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Ενα από τα δυνατότερα σημεία του Seven Kingdoms είναι τα γραφικά του. Αν και υπάρχει μόνο ένας τύπος στρατιωτών (μπορεί να τους μπερδέψετε με τους απλούς χωρικούς και τους άλλους τεχνίτες, γεγονός που συνιστά το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού), υπάρχουν αρκετές πολεμικές μηχανές, διάφορα εμπορικά και πολεμικά πλοία και μεγάλη ποικιλία τεράτων. Το animation των μονάδων αυτών είναι αρκετά καλό, ενώ υπάρχουν διάφορα στοιχεία, όπως για παράδειγμα καιρικά φαινόμενα που προσθέτουν στη ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού (υπάρχει περίπτωση, μάλιστα, να χτυπήσει κεραυνός τις μονάδες σας και σεισμοί να καταστρέψουν τα κτίριά σας). Το εισαγωγικό video είναι μετριότατο, υπάρχει όμως μία encyclopedia στην αρχική οθόνη, η οποία, εκτός του ότι σας βοηθά να εξοικειωθείτε με τα στοιχεία του παιχνιδιού, περιλαμβάνει και υπέροχες στατικές οθόνες.

Οι χάρτες είναι σχεδιασμένοι με λεπτομέρεια, αλλά δεν αλληλεπιδρούν ιδιαίτερα με το περιβάλλον, κάτι που αποβαίνει σε βάρος σας αν, για παράδειγμα, μία συστάδα δέντρων σάς εμποδίζει να περάσετε ένα στενό κομμάτι γης. Η τεχνητή νοημοσύνη των μονάδων σας κατά την κίνηση δεν είναι, δυστυχώς, η καλύτερη δυνατή. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός, υπάρχει πλήθος εφέ και ατμοσφαιρικών ήχων, οι μονάδες σας απαντούν πάντοτε στις διαταγές σας (και μάλιστα στη γλώσσα τους - οι Ελληνες λένε κάτι σαν "ή ταν ή επί τας" με αμερικανική προφορά).



Τα λιμάνια θα σας χρειαστούν οπωσδήποτε αν θέλετε να επιτύχετε ναυτική κυριαρχία.

Η μουσική, από την άλλη, δεν περιλαμβάνει audio tracks, αλλά μεγάλα wav αρχεία που εγγυώνται τη γρήγορη αναπαραγωγή τους. Ο,τι χάνει σε ποιότητα το κερδίζει από πλευράς σύνθεσης, μια και όλα τα κομμάτια έχουν ένα επικό ύφος που "δένει" με την εθνική μουσική κάθε λαού.

Το αποτέλεσμα όλων αυτών έχει μεγάλο αντίκτυπο στο gameplay (διατηρείται σε υψηλά επίπεδα και κάνει τον τίτλο ιδιαίτερα εθιστικό), ενώ η πληθώρα των τρόπων παιξίματος και η υποστήριξη multi-player δυνατοτήτων εγγυώνται την αντοχή του στο χρόνο. Η ταχύτητα του παιχνιδιού παρουσιάζει την ιδιομορφία να γίνεται τόσο πιο αργή όσο οι παίκτες επεκτείνουν τις επικράτειές τους και απαιτούνται ολοένα πιο σύνθετοι υπολογισμοί.

Το Seven Kingdoms είναι ένα παιχνίδι που επιφέρει πολλές καινοτομίες στο χώρο της στρατηγικής πραγματικού χρόνου και εισαγάγει στοιχεία που μόνο σε "στατικά" παιχνίδια είχαμε δει. Ο παίκτης πρέπει να σχεδιάσει προσεκτικά τη στρατηγική του και να κάνει κάτι περισσότερο από το να στέλνει ορδές εναντίον του αντιπάλου του. Εκεί ακριβώς βρίσκεται και το μυστικό της επιτυχίας του. ■

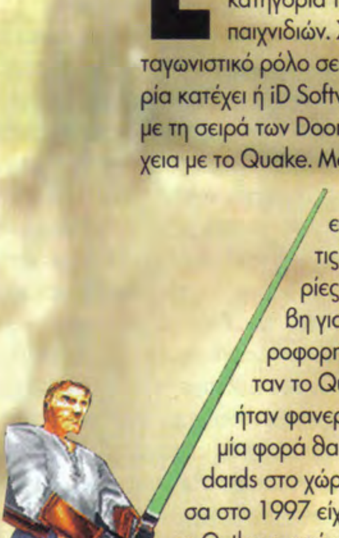


Οι Πέρσες, εν μέσω κακοκαιρίας, επιτίθενται σε εχθρικό φρούριο.

Jedi Knight: Dark Forces II

Είναι γεγονός ότι τα τελευταία δύο χρόνια έχουμε καταιγισμό νέων κυκλοφοριών στην κατηγορία των Doom-clone παιχνιδιών. Σίγουρα τον πρωταγωνιστικό ρόλο σε αυτή την κατηγορία κατέχει ή iD Software, στην αρχή με τη σειρά των Doom και στη συνέχεια με το Quake. Με την έναρξη του 1998 όλες οι εταιρίες ετοίμασαν τις νέες κυκλοφορίες τους. Αυτό συνέβη γιατί ήδη είχαν πληροφορηθεί ότι θα ερχόταν το Quake II, το οποίο ήταν φανερό ότι για ακόμα μία φορά θα έθετε νέα standards στο χώρο. Η LucasArts μέσα στο 1997 είχε κυκλοφορήσει το Outlaws, ακόμα μία πρωτότυπη κυκλοφορία αφού μας μετέφερε στην Αγρια Δύση, αν και ο ειδικός Τύπος του εξωτερικού το υποδέχθηκε με μεγάλη επιφυλακτικότητα και αρνητική κριτική. Ωστόσο, ήταν σε όλους γνωστό ότι το μεγάλο "όπλο" της εταιρίας θα ήταν το δεύτερο Dark Forces, το οποίο θα έφερε τον τίτλο Jedi Knight. Ας δούμε, όμως, τι έχει να αντιπαρατάξει ο συγκεκριμένος τίτλος έναντι του Quake II. Μόλις ξεκινήσετε το Jedi Knight, θα ακούσετε κάποιους ήχους. Προέρχονται από το χαρακτήρα που χειρίζεστε, τον Kyle Katarn, και δημιουργούνται από τα βήματά του, καθώς κινείται μέσα στους διαδρόμους. Από αυτό και μόνο καταλαβαίνετε το επίπεδο της λεπτομέρειας, που έχουν τα ηχητικά effects. Είναι κάτι που χαρακτηρίζει όλο το παιχνίδι και του δίνει ιδιαίτερη ατμόσφαιρα, ενώ και η μουσική δίνει συνέχεια δυναμικό "παρών" και δεν σας αφήνει να εφησυχάσετε ούτε λεπτό. Συνεχίζοντας το παιχνίδι, σύντομα θα έχετε την ευκαιρία να σκοτώσετε κάποιους από τους κακοποιούς του διαστήματος καθώς και αυτοκρατορικούς στρατιώτες. Το θετικό είναι ότι, σε αντίθεση με το προηγούμενο Dark Forces, τα puzzles δεν είναι τόσο δύσκολα, ώστε να αφιερώνετε πάρα πολύ χρόνο σε αυτά και όχι στο πραγματικό παιχνίδι. Επίσης, ενώ τα levels παραμένουν πολύ μεγάλα όπως και στον προηγούμενο τίτλο της σειράς, αυτή τη φορά δεν θα αισθανθείτε μοναξιά περιδιαβαίνοντάς τα, καθώς οι εχθροί είναι πολλοί και κινούνται ταχύτατα. Τώρα, μάλιστα, είναι πολύ δυσκολότερο να τους πετύχετε, αφού, εκτός του ότι κινούνται γρήγορα, συχνά χτυπούν από πολύ μεγάλη απόσταση, ώστε δεν μπορείτε καν να τους διακρίνετε. Σε αυτή την περίπτωση είναι πολύ δύσκολο να τους σκοτώσετε, ακόμα και αν έχετε ενεργοποιήσει τη δυνατότητα αυτόματης σκόπευσης.



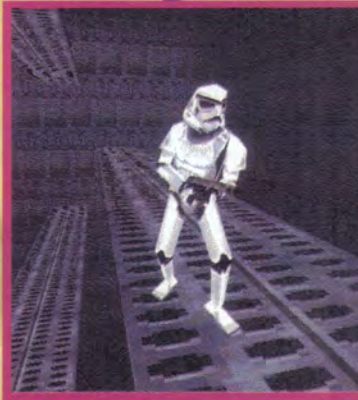


ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Ενα από τα τέρατα που θα συναντήσετε.

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCASARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90,16MB RAM, 35MB HD, 2xCD-ROM, Soundblaster 16, SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ
Τον τίτλο μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Plotline (Σολωμού 28, τηλ.: 3834735).



Ο στρατιώτης παραμονεύει για εσάς.

Ακόμα ένα στοιχείο, που θα κάνει το Dark Forces II να ξεχωρίσει, είναι η μεγάλη ποικιλία σε όπλα, για τα οποία όμως δύσκολα θα βρίσκετε πυρομαχικά -κάτι που σημαίνει πως θα πρέπει να κάνετε προσεκτική χρήση τους. Πάντως, το όπλο που θα πρέπει να έχετε ως ένας γνήσιος ιππότης Jedi είναι το "φωτόσπαθο", το οποίο δεν υπήρχε στο πρώτο παιχνίδι. Φυσικά, μέσα στο παιχνίδι θα καταλάβετε ότι έχει περιορισμένη χρησιμότητα, ωστόσο η ύπαρξή του και μόνο δίνει άλλη αίγλη στο παιχνίδι.

Τέλος, πρέπει να σημειώσουμε ότι το Jedi Knight έχει δώσει μεγάλη προσοχή στο multiplayer τμήμα του, περιλαμβάνοντας αποστολές σε εννέα διαφορετικά επίπεδα, σε δίκτυο αλλά και μέσω Internet.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	90

90



Ενας άξιος αντίπαλος του Quake II.

G.POLICE

Το πρώτο παιχνίδι που εκμεταλλεύεται την τεχνολογία AGP, ενώ παράλληλα περιλαμβάνει υποστήριξη για τους MMX επεξεργαστές και τις 3D κάρτες γραφικών, αποτελεί πλέον γεγονός. Το G-Police είναι ένα arcade shoot'em up που θα ζήλευαν τα καλύτερα coin-op, δεδομένου του ότι συνδυάζει ανεπανάληπτη δράση με φοβερά ειδικά εφέ. Η δε κατασκευάστρια εταιρία Psygnosis αποφάσισε να το λανσάρει στα PCs την ίδια χρονική περίοδο με την εμφάνισή του στο Playstation, αφού είναι φανερό πλέον πως η μεγάλη αγοραστική δύναμη των συμβατών δεν μπορεί να αφήσει κανέναν αδιάφορο.

Του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

Βρισκόμαστε στο έτος 2087. Οι φυσικοί πόροι της Γης έχουν πλέον εκλείψει ύστερα από δεκαετίες παράλογης εκμετάλλευσης, οπότε ο πανικός έχει κυριαρχήσει. Εταιρίες ανυπολόγιστης δύναμης και επιρροής πιέζουν για τον έλεγχο των ορυκτών που υπάρχουν στους δορυφόρους των πλανητών του ηλιακού μας συστήματος. Η κατάσταση έχει ξεφύγει από κάθε έλεγχο... Στις διαστημικές αποικίες που έχουν δημιουργηθεί στους διάφορους δορυφόρους, η αυξημένη εγκληματικότητα είναι συχνό φαινόμενο. Για τη διατήρηση της τάξης απαιτείται μία ανηλεής ομάδα ειδικών αποστολών, η οποία θα χρηματοδοτείται από όλες τις εταιρίες και θα ελέγχεται από τις κυβερνήσεις των χωρών στις οποίες και θα λογοδοτεί. Η κυβερνητική αστυνομία "Government Police" ή, αλλιώς, "G-Police" είναι πραγματικότητα...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Αναλαμβάνουμε το ρόλο του Jeff Slayer, ενός βετεράνου πιλότου των ειδικών δυνάμεων καταστολής εγκλήματος G-Police. Ο Jeff έχει θέσει ως απώτερο σκοπό να αποκαλύψει την αλήθεια που κρύβεται πίσω από τον μυστηριώδη θάνατο της αδελφής του -η οποία ήταν αξιωματικός της G-Police- που σκοτώθηκε κατά τη διάρκεια μιας περιπολίας ρουτίνας. Οι έρευνες θα τον οδηγήσουν στο επίκεντρο της εξουσίας... στις εταιρίες αυτές καθαυτές. Για την ιστορία αναφέρουμε πως η ομάδα στην οποία ανήκει ο Jeff είναι εγκαταστημένη σε έναν από τους δορυφόρους του Δία, με την ονομασία Καλλιστώ.

Τόσο στην εισαγωγή όσο και στα συνοδευτικά videos πρωταγωνιστούν ρεαλιστικοί computer-generated μοντελοποιημένοι χαρακτήρες, με εκπληκτική λεπτομέρεια και τρομερή φυσικότητα στην κίνηση. Επίσης, η κάμερα κινείται επιδέξια στον περιβάλλοντα χώρο, ενώ η όλη παραγωγή χαρακτηρίζεται από υψηλά standards. Δυστυχώς, η συμπίεση που έχει εφαρμοστεί στα videoclips είναι πολύ υψηλή και ως εκ τούτου το αποτέλεσμα καταστρέφεται ολοσχερώς.

GAMEPLAY

Το G-Police είναι ένα απλοποιημένο flight simulator. Στο παιχνίδι ελέγχουμε ένα υπερσύγχρονο στρατιωτικό ελικόπτερο με την κωδική ονομασία AG60 Havoc, το οποίο διαθέτει πανίσχυρους προωθητήρες αντί για έλικες. Όλες οι αποστολές παίρνουν μέρος στη διαστημική αποικία, οπότε πετάμε ανάμεσα σε κτίρια, πολλά από τα οποία είναι πανύψηλοι ουρανοξύστες.





Οι αποστολές είναι στο σύνολό τους 35 και χωρίζονται σε επτά campaigns, ενώ συνήθως περιλαμβάνουν περισσότερα από ένα σκέλη. Σε κάθε campaign μεσολαβούν κινηματογραφικές σκηνές οι οποίες συνθέτουν τα κομμάτια του puzzle που αφορούν στη δολοφονία της αδελφής του ήρωα. Η πρόοδος είναι γραμμική και έτσι πρέπει να ολοκληρώσουμε με επιτυχία μία αποστολή προτού προχωρήσουμε στην επόμενη. Συναντάμε αποστολές που μας αναθέτουν το "κυνήγι" εγκληματιών, την προστασία σημαινόντων προσώπων, την "κάλυψη" των ειδικών δυνάμεων εδάφους κ.ά. Κατά τη διάρκεια μιας αποστολής ενδέχεται να έχουμε υποστήριξη από οχήματα εδάφους ή από συνοδευτικά πολεμικά αεροσκάφη της κυβερνητικής αστυνομίας. Η ενδοεπικοινωνία αναλαμβάνει να μας προσφέρει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες ώστε να προχωρούμε με επιτυχία στον επόμενο στόχο.


Το υπερσύγχρονο στρατιωτικό ελικόπτερο που πιλοτάρουμε.

Σε αρκετές περιπτώσεις -κατά τη διάρκεια της πτήσης μας- υποστηριζόμαστε από ένα συνοδευτικό αεροσκάφος, το οποίο επιτίθεται στον δικό μας στόχο εφόσον "διατάξουμε" το χειριστή του. Μπορεί να μη δρα πάντοτε πολύ αποτελεσματικά, δεν παύει ωστόσο να προσφέρει σημαντική βοήθεια στις δύσκολες καταστάσεις. Μερικές αποστολές είναι εξαιρετικά δύσκολες, αφού "απαιτούν" να βρισκόμαστε ταυτοχρόνως σε δύο σημεία. Εδώ πρέπει να σημειωθεί πως ακριβώς επάνω από το ραντάρ διακρίνεται ένας δείκτης κατεύθυνσης που μας καθοδηγεί με απόλυτη ακρίβεια στο επόμενο σημείο δράσης.

Ο βασικός σκοπός κάθε αποστολής είναι σχετικά απλός, ωστόσο η ποικιλία των ενεργειών τις οποίες πρέπει να ακολουθήσουμε παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον τις περισσότερες φορές. Οσο προχωρούμε αποκαλύπτονται πολιτικά σκάνδαλα και προσωπικές ίντριγκες, ενώ η ιστορία γίνεται ακόμη πιο περίπλοκη όταν ο πιλότος του συνοδευτικού αεροσκάφους πεθαίνει υπό μυστηριώδεις συνθήκες. Προτού ξεκινήσουμε την κανονική ροή του παιχνιδιού μπορούμε να πάρουμε μέρος σε διάφορα μαθήματα εκμάθησης του αεροσκάφους και των οπλικών συστημάτων του, έτσι ώστε να προετοιμαστούμε κατάλληλα.

Το επίπεδο δυσκολίας του G-Police αυξάνει προοδευτικά, με τους εχθρούς να αποκτούν καλύτερες ικανότητες και τα οπλικά συστήματά μας να αναβαθμίζονται έτσι ώστε να τους αντιμετωπίσουμε αποτελεσματικότερα. Σε κάποιο σημείο αποκτάμε πρόσβαση σε ένα πειραματικό και άκρως μυστικό αεροσκάφος, με εκπληκτικές δυνατότητες.

Το σύστημα ελέγχου του ελικοπτέρου εκτελεί ελιγμούς με αρκετά μεγάλη ευκολία, συμπεριφέρεται όμως απότομα και αδέξια στους χειρισμούς, εάν διαθέτετε ψηφιακό joystick ή gamepad. Χωρίς αυτό να συνεπάγεται ότι το παιχνίδι δεν είναι ευχάριστο υπό αυτές τις


Κάποιος έβαλε βόμβα στο κτίριο!

προϋποθέσεις, προτείνεται η χρήση αναλογικού joystick. Το ελικόπτερο δεν ακολουθεί πλήρως τους νόμους της φυσικής, δεν θα πρέπει όμως να ξεχνάμε πως το G-Police είναι ένα αμιγώς arcade παιχνίδι. Στα αρνητικά συγκαταλέγεται η αδυναμία πλευρικής κίνησης, καθώς και η αδυναμία πραγματοποίησης κάθετης περιστροφής 360 μοιρών. Ευτυχώς, μπορούμε να κινηθούμε πάνω-κάτω στον κατακόρυφο άξονα, διατηρώντας σε οριζόντιο επίπεδο τη γωνία του ελικοπτέρου. Το κύριο οπλικό σύστημα είναι ένα πυροβόλο όπλο που ρίχνει συνεχόμενες ριπές και διαθέτει απεριόριστες σφαίρες, αλλά υπερθερμαίνεται οπότε και πρέπει να κρυώνει ύστερα από "έντονη" χρήση. Τα υπόλοιπα όπλα έχουν περιορισμένα πυρομαχικά, εκτός από τα laser και το πλάσμα που χρειάζονται χρόνο επαναφόρτισης και προστασία από την υπερθέρμανση. Ανάμεσα στα οπλικά συστήματα συναντάμε και ένα που θέτει εκτός λειτουργίας τα οχήματα, δίχως να προκαλεί βλάβη στους αναβάτες τους. Πρέπει επίσης να σημειωθεί πως σε ορισμένες αποστολές θα συναντήσουμε σταθμούς "ανεφοδιασμού" για την ανανέωση των πυρομαχικών. Η πληθώρα των όπλων δεν προκαλεί ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αφού δεν έχουμε τη δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε αυτά πριν από την απο-


Περιπολία μέσα στην πόλη.


Ακολουθώντας ένα βυτιοφόρο.


Μία λάμψη ξεπροβάλλει στο βάθος.

G.POLICE



Τέσσερις πύραυλοι έχουν "φύγει".

γείωση. Η σύγκρουση με ένα κτίριο δεν προκαλεί παρά ελάχιστη ζημιά στις ασπίδες του ελικοπτέρου, ακόμα και αν πραγματοποιηθεί με τη μέγιστη ταχύτητα. Τα κτίρια και γενικότερα ο περιβάλλων χώρος δεν δείχνουν να επηρεάζονται στο ελάχιστο, ακόμα και όταν "αδειάσουμε" όλα τα πυρομαχικά επάνω τους. Πρέπει να σημειωθεί πως ακόμα και οι διαφημιστικές γιγαντοοθόνες που υπάρχουν στην πόλη δεν αποκτούν την παραμικρή "αμυχή" από τα πυρά, γεγονός όχι και τόσο αληθοφανές.

Εάν ένα πολιτικό αεροσκάφος μπει στη μέση της αερομαχίας, οι δυνάμεις εδάφους το πυροβολούν δίχως να ενδιαφέρονται για τις συνέπειες! Εμείς από την πλευρά μας μπορούμε να "δολοφονούμε" όποιον συναντάμε στο διάβα μας, χωρίς αυτό να επηρεάζει στο ελάχιστο την εξέλιξη των αποστολών! Παρ' όλα αυτά, στο τέλος κάθε αποστολής πληροφορούμαστε για τον αριθμό των πολιτών που έχουμε εξολοθρεύσει (ίσως για να εξοντώσουμε περισσότερους την επόμενη φορά!). Είναι πράγματι οξύμωρο το γεγονός πως σε μερικές περιπτώσεις καλούμαστε να προστατεύσουμε τους πολίτες από τους δήθεν "τρομοκράτες", τη στιγμή που μπορούμε να "ισοπεδώσουμε", χωρίς την παραμικρή συνέπεια, ολόκληρη την πόλη!

Ενα άκρως εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του τίτλου είναι η κίνηση που παρατηρείται στην αποικία με τα εκατοντάδες οδικά οχήματα και αεροσκάφη των πολιτών να περιφέρονται ακολουθώντας πιστά τον κώδικα οδικής κυκλοφορίας! Ωστόσο, οι καταστροφές που λαμβάνουν χώρα δεν δείχνουν να απασχολούν στο ελάχιστο τους πολίτες (έστω και αν τα πυρά έχουν τους ίδιους -ως τελικούς- αποδέκτες), μειώνοντας έτσι περαιτέρω το ρεαλισμό.

Επίσης, ο νοητός "τοίχος" που χωρίζει τις περιφέρειες των πόλεων αφαιρεί επιπλέον πόντους από το παιχνίδι, ενώ η κοντινή ακτίνα απεικόνισης δεν μας επιτρέπει να βλέπουμε ό,τι βρίσκεται σε μεγάλη απόσταση.

Παρά τις όποιες αδυναμίες στον τομέα του gameplay, η αίσθηση που προσφέρεται στον παίκτη που αρέσκεται στα παιχνίδια του είδους είναι πολύ έντονη. Η δράση εκτυλίσσεται με καταιγιστικούς ρυθμούς, που κόβουν κυριολεκτικά την ανάσα, και δικαιολογεί έως έναν βαθμό τις όποιες παρατυπίες.

Το G-Police υποστηρίζει την τεχνολογία ανάδρασης "force-feedback", οπότε, εφόσον διαθέτετε το σχετικό joystick της Microsoft, θα νιώθετε ότι βρίσκεστε πραγματικά μέσα στο παιχνίδι.

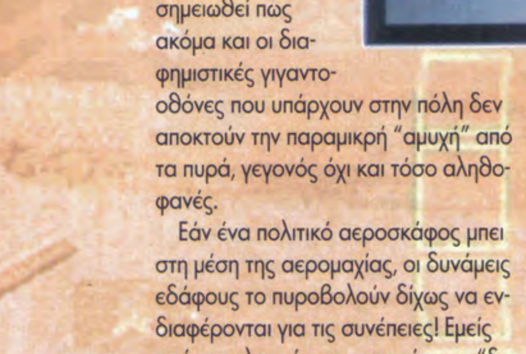


Τρεις πύραυλοι κατευθύνονται ολοταχώς προς το εχθρικό αεροσκάφος.

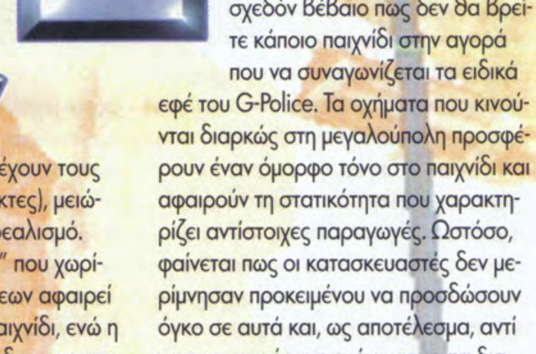
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του G-Police είναι εξαιρετικά. Η πόλη είναι σχεδιασμένη με μεγάλη λεπτομέρεια, διαθέτει διαφορετικές κτιριακές εγκαταστάσεις, διαφημιστικές γιγαντοοθόνες και όλα τα συναφή, ενώ η ροή της κίνησης είναι πέρα για πέρα ρεαλιστική. Οι εκρήξεις, οι φωτιές και οι ριπές των όπλων αξίζουν ιδιαίτερης αναφοράς, καθώς, εφόσον διαθέτετε μία καλή κάρτα γραφικών με 3D δυνατότητες, είναι σχεδόν βέβαιο πως δεν θα βρείτε κάποιο παιχνίδι στην αγορά που να συναγωνίζεται τα ειδικά εφέ του G-Police. Τα οχήματα που κινούνται διαρκώς στη μεγαλούπολη προσφέρουν έναν όμορφο τόνο στο παιχνίδι και αφαιρούν τη στατικότητα που χαρακτηρίζει αντίστοιχες παραγωγές. Ωστόσο, φαίνεται πως οι κατασκευαστές δεν μερίμνησαν προκειμένου να προσδώσουν όγκο σε αυτά και, ως αποτέλεσμα, αντί να προσκρούουμε επάνω τους, τα διαπερνάμε, σαν να αποτελούνται από ολογράμματα! Παρ' όλα αυτά, ανατινάζονται με μεγάλη ευκολία όταν βρεθούν στη "γραμμή του πυρός".

Το παιχνίδι διαθέτει εκπληκτικά εφέ διαφάνειας, όμορφα textures και ραφιναρισμένη μοντελοποίηση των πολυγώνων, ενώ τα κτίρια έχουν διάφορα σχή-



Σύγκρουση με αντίπαλο αεροσκάφος.



Κυνηγώντας ένα εχθρικό αεροσκάφος.

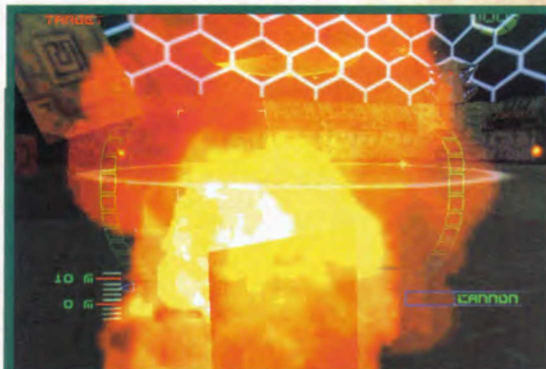


Προχωρούμε στον επόμενο στόχο.



Προσέξτε το ωστικό κύμα που προκλήθηκε από την έκρηξη.

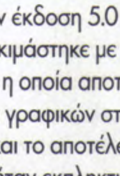
ματα και δημιουργούν ένα περιβάλλον με αληθοφάνεια και ποικιλία. Τα χρώματα είναι ζωντανά και έντονα, ενώ τα οχήματα είναι πολύ προσεγμένα και διαθέτουν όμορφη αισθητική. Ως μειονέκτημα μπορεί να χαρακτηριστεί το γεγονός ότι δεν μπορούμε να διακρίνουμε σχεδόν τίποτα από μεγάλη απόσταση, ακόμα και αν θέσουμε τη σχετική ρύθμιση στη μέγιστη τιμή της. Παρά τα εκπληκτικά γραφικά του, το περιβάλλον αυτό καθ' αυτό καταντά μονότονο από ένα σημείο και πέρα, ενώ του λείπει η ατμόσφαιρα που θα το έκανε πιο θελκτικό. Για να απολαύσετε το G-Police θα χρειαστείτε οπωσδήποτε μία κάρτα γραφικών με "δυνατά" 3D χαρακτηριστικά, αφού χωρίς επιτάχυνση στο hardware παραλαμβάνουμε μέτρια γραφικά με μόλις 256 χρώματα. Εφόσον ενεργοποιηθεί το 3D, το G-Police παραδίδει τα καλύτερα γραφικά που έχουν ίσως εμφανιστεί σε παιχνίδι του είδους, με 65.000 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη και αναλύσεις που φτάνουν τα 1.280x1.024 pixels! Υποστηρίζονται επίσης οι MMX επεξεργαστές, καθώς και η πρωτοεμφανιζόμενη τεχνολογία AGP της Intel. Εχοντας στην κατοχή μου έναν Pentium-MMX 233 MHz μπορώ να πω πως τα γραφικά δεν εντυπωσιάζουν, ενώ τα χρώματα παρουσιάζονται άτονα, εφόσον δεν ενεργοποιηθεί η 3D επιτάχυνση. Επιπλέον, το frame rate στη μέγιστη ανάλυση των 640x480 pixels είναι μέτριο, αλλά για καλή μας τύχη μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε πάμπολλες αναλύσεις (αρχίζοντας από 320x240 pixels), ενώ υπάρχουν και αρκετά details που είναι δυνατό να καθορίσουμε. Με μία AGP κάρτα γραφικών το background αποκτά, σύμφωνα με τον κατασκευαστή, textures μεγαλύτερης λεπτομέρειας και διαφημιστικές γιγαντοοθόνες που κάνουν χρήση full-motion video, χωρίς την παραμικρή επίπτωση στην ταχύτητα. Το G-Police περιλαμβάνει υποστήριξη για σχεδόν όλες τις 3D κάρτες γραφικών μέσω του Direct3D, χρησιμοποιώντας την έκδοση 5.0 του DirectX. Το παιχνίδι δοκιμάστηκε με την Diamond Viper V330, η οποία αποτελεί την κορυφαία κάρτα γραφικών στην απόδοση Direct3D και το αποτέλεσμα - όπως αναμενόταν - ήταν εκπληκτικό. Τα ηχητικά εφέ είναι εμφαντικά, ηχηρά και πολλές φορές συνταρακτικά, ενώ διακρίνονται για την ποιότητά τους. Η πολύ καλή μουσική υπόκρουση του τίτλου επίσης συμβαδίζει απόλυτα με το φουτουριστικό κλίμα της πόλης. Ο ήχος περιλαμβάνει την τεχνική Reverb που δημιουργεί φαινόμενα αντήχησης, καθώς και την Qsound που υπόσχεται στερεοφωνία με ευρύτερη γωνία κάλυψης.



Τα εφέ της έκρηξης σε όλο τους το μεγαλείο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	95

90



Ενα από τα εθιστικότερα action games που είδαμε τον τελευταίο καιρό.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Συνολικά, το G-Police είναι ευχάριστο και προπαντός εθιστικό... Τόσο εθιστικό που, ακόμα και αν καταντήσει εκνευριστικό, θα συνεχίζετε, κατά πάσα πιθανότητα, να παίζετε! Είναι σίγουρα ένα από τα παιχνίδια που "βγάζει" το μαζοχισμό του ανθρώπου! Δυστυχώς, ορισμένες φορές το gameplay παρουσιάζει σημαντικές ελλείψεις, ενώ το περιβάλλον, ύστερα από αρκετές ώρες ενασχόλησης, καταντά μονότονο και κουραστικό. Παρ' όλα αυτά, η ενδιαφέρουσα πλοκή καθώς και η ατέλειωτη δράση σε συνδυασμό με τα εξαιρετικά οπτικά εφέ διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον, ειδικά εάν αγαπάτε αυτό το είδος των παιχνιδιών. Πρέπει, τέλος, να σημειωθεί πως προτείνεται μόνο στους κατόχους καλών 3D καρτών γραφικών, αφού ειδάλλως χάνεται ένα μεγάλο μέρος από το μεγαλείο του. ■

ΕΤΑΙΡΙΑ
PSYGNOSIS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 16MB RAM
4X CD-ROM drive, Windows 95, Κάρτα γραφικών συμβατή με DirectDraw

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι πρόσφερε σε εμάς το κατάστημα Vertigo, ενώ αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media.

ROLE PLAYING GAME

BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN

Καιρό είχα να δω παιχνίδι στο οποίο παίρνεις το ρόλο ενός κακού, και μάλιστα ενός βαμπίρ, διψασμένου για εκδίκηση και αίμα. Τα "καλά" όμως σταματούν εδώ. Αν δεν κάνω λάθος, πρόκειται για την πρώτη μεταφορά RPG από τις κονσόλες στα PCs. Παρά το ότι διαθέτει από τα καλύτερα σενάρια που έχω δει σε παιχνίδι του είδους, η γενικότερη υλοποίησή του αντανακλά με τον πιο δραματικό τρόπο το χάος που χώριζε, τουλάχιστον μέχρι τώρα, τους κόσμους των κονσολών και των PCs.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas @compulink.gr

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΕΝΑ ΒΑΜΠΙΡ

PC Master: Είσαι ο Kain of Coorhagen και αυτοαποκαλείσαι βαμπίρ. Μπορώ να σε λέω Kain; Πώς ξεκίνησε η ιστορία σου;

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Kain: Κατά τη διάρκεια ενός ταξιδιού μου και, ενώ είχα ακόμη την ανθρώπινη μορφή, σταμάτησα σε ένα πανδοχείο μίας πόλης του Nachtolm. Χωρίς να το έχω αντιληφθεί, είχε ήδη στηθεί μία τρομερή παγίδα σε βάρος μου. Μόλις βγήκα από το πανδοχείο, έπεσα σε μία ενέδρα που μου είχαν στήσει εκατοντάδες ληστές...

PCM: Εκατοντάδες; (Κοίτα που τα βαμπίρ μάς προέκυψαν παραμυθάδες)...

Kain: Καλά, ίσως όχι εκατοντάδες, αλλά σίγουρα μία δωδεκάδα. Ναι, κάπου τόσοι...

PCM: Ετσι, έπρεπε να αμυνθείς για τη ζωή σου...



Kain: Πάλεψα όσο πιο γενναία μπορούσα, αλλά δεν κατάφερα να τους νικήσω όλους. Ενιωσα το κρύο ατσάλι των σπαθιών τους να ξεσκίζει το κορμί μου. Ο θάνατός μου ήταν μία τραγική εμπειρία, καθώς ένας από αυτούς τους μπάσταρδους με τρύπησε πέρα ως πέρα με το σπαθί του...

PCM: Καημένε Kain! Ετσι, βρέθηκες να είσαι νεκρός. Τι τραγωδία, αλήθεια... Στη συνέχεια τι έγινε;

Kain: Βρέθηκα στον κάτω κόσμο, κατάφατσα με την αιωνιότητα της κόλασης, υποφέροντας τρομερά. Τότε με πλησίασε ο νεκρομάντης (Necromancer) Mortanius.



PCM: Ποιος;

Kain: Είναι αυτός που κυβερνά τον κόσμο των νεκρών στο Nosgoth και διαθέτει τρομερή δύναμη. Μη νομίσεις ότι είναι κάποιος θεός, αν και σε αυτήν τη χυδαία εποχή που ζούμε λίγη σημασία θα είχε κάτι τέτοιο.

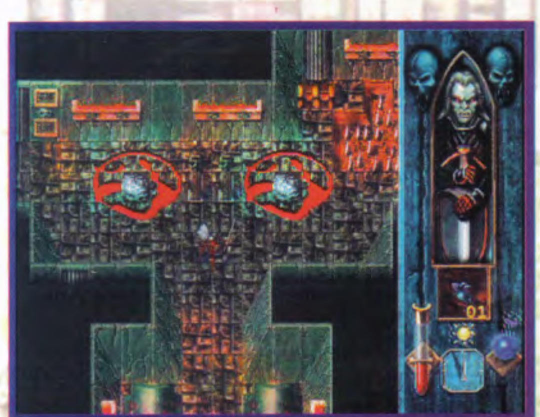
PCM: Ο Mortanius σου έκανε κάποια πρόταση; Στην κόλαση; Πω, πω, πρέπει να είναι πράγματι πανίσχυρος.

Kain: Ναι, ο νεκρομάντης Mortanius μου πρόσφερε τη δυνατότητα "εναλλακτικής" ζωής.

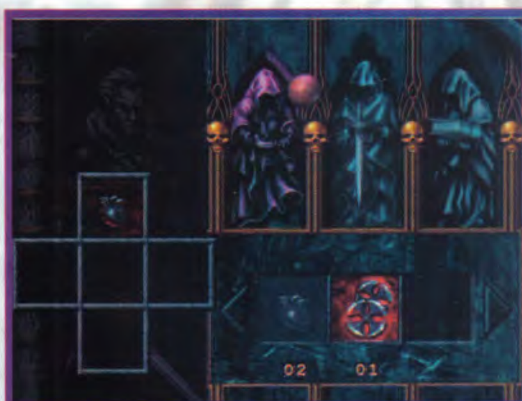
PCM: Με τι αντάλλαγμα;

Kain: Αχά... Επρεπε να ήμουν πιο προσεκτικός, αλλά είχα τόσο μεγάλη δίψα για εκδίκηση... Θα μου έδινε πίσω τη ζωή μου, αλλά μέσα από τον κόσμο του θανάτου. Ετσι, δέχτηκα χωρίς να το πολυσκεφθώ και βρέθηκα να είμαι ένα βαμπίρ.

PCM: Δολοφονημένος, παραπλανημένος, κάτι μεταξύ ζωντανού και νε-



Δείγμα των dungeons του παιχνιδιού.



Διαλέγοντας ένα αντικείμενο για χρήση.



κρού. Τι έκανες στη συνέχεια;

Kain: Κυνήγησα τους δολοφόνους μου και "χόρτασα την πείνα μου"...

PCM (ιδρώνοντας): Και μετά το "δείπνο" σου;

Kain: Προσπάθησα να βρω θεραπεία στην κατάστασή μου, αλλά ο νεκρομάντης είχε άλλα σχέδια.

PCM: Μάθαμε ότι εξοπλίστηκες με δυνάμεις που σου επέτρεπαν να αλλάζεις μορφές. Αληθεύει ότι μπορείς να κυριεύσεις το σώμα κάποιου ελέγχοντας το μυαλό του; Και το αίμα... Τι στο καλό έκανες με όλο αυτό το αίμα;

Kain (κοιτώντας παράξενα): Υπάρχει ένας, πολύ απλός τρόπος για να λύσεις όλες τις απορίες σου...

PCM: Δηλαδή;

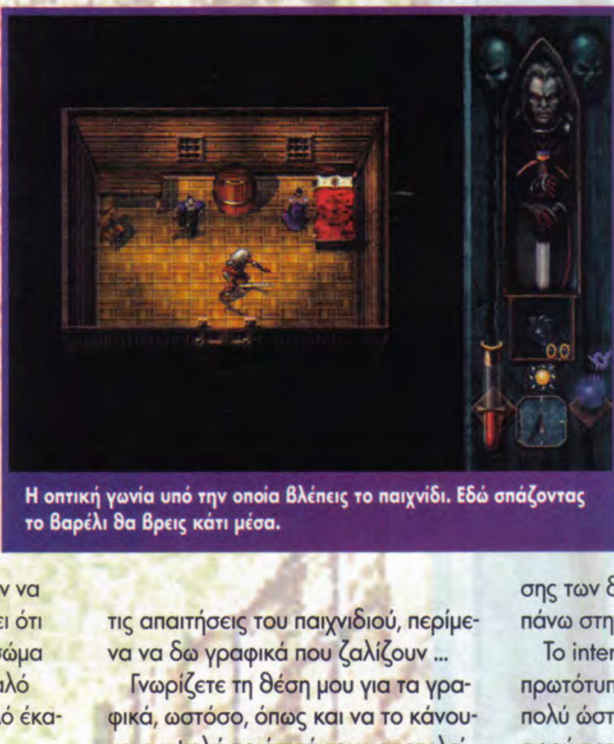
Kain: Μπορείς να αγοράσεις το παιχνίδι όπου εξιστορούνται τα πάθη μου...

PCM: Ναι, έχεις μάλλον δίκιο. Σε ευχαριστώ πάντως για τη μοναδική αυτή συνέντευξη που μας παραχώρησες...

Ποιος ξέρει, μπορεί τώρα να γίνω διάσημος, αφού κατόρθωσα να πάρω συνέντευξη από ένα βαμπίρ και να βγω σώος... (Η συνέντευξη κρίθηκε αναγκαία, αφού το εξαιρετικό κατά τα άλλα manual του παιχνιδιού δεν λέει κουβέντα για το σεναριακό background της περιπέτειας!!!)

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε διάφορες αναλύσεις. Για να δεις την υψηλότερη ανάλυση (640x480 σε 16-bit χρώματα), πρέπει να διαθέτεις Pentium 166MHz και άνω! Διαβάζοντας λοιπόν τις απαιτήσεις του παιχνιδιού, περίμενα να δω γραφικά που ζαλίζουν ...



Η οπτική γωνία υπό την οποία βλέπεις το παιχνίδι. Εδώ σπάζοντας το βαρέλι θα βρεις κάτι μέσα.

Γνωρίζετε τη θέση μου για τα γραφικά, ωστόσο, όπως και να το κάνουμε, η υψηλή ποιότητά τους αποτελεί πλέον standard για όλα τα παιχνίδια και η όποια κριτική δεν μπορεί παρά να ξεκινά από το σημείο αυτό. Ε, λοιπόν, τα γραφικά του όχι μόνο δεν είναι τίποτα σπουδαίο, αλλά στο μεγαλύτερο μέρος τους θυμίζουν παιχνίδι των αρχών του '90.

Η θέα είναι ακριβώς από πάνω (ενώ π.χ. στα Ultima και τα Dark Sun είναι υπό γωνία), κάτι που δεν βοηθά στην καλή απεικόνιση των χώρων. Υπάρχουν αρκετά 3D-rendered animated sequences που συνδέουν τα διάφορα μέρη της περιπέτειας, μερικά από τα οποία είναι πολύ καλά, κάποια εξαιρετικά lighting effects, ενώ ικανοποιητική είναι η απόδοση των "νεκρικών" χώρων. Από 'κεί και πέρα όμως το παιχνίδι δεν παρουσιάζει τίποτα το ιδιαίτερο...

Ο ήχος ίσως είναι το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας.

Τα ηχητικά εφέ είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικά, πληθωρικά σε πολλά σημεία (όπως οι κραυγές των φυλακισμένων, και η φωνή του ήρωα πειστική. Οι ομιλίες όμως σε πολλά σημεία "ακούγονται" πολύ γρήγορα, ενώ δεν υπάρχει η δυνατότητα εμφάνισης των διαλόγων σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη.

Το interface του παιχνιδιού, αν και πρωτότυπο, έχει απλοποιηθεί τόσο πολύ ώστε γίνεται προβληματικό, αφού περιορίζει την παρέμβαση του χρήστη στο παιχνίδι. Η βασική οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη: σε αυτό που απεικονίζει την κυρίως δράση και καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της οθόνης και στην ειδική "σαρκοφάγο" που είναι στα δεξιά της οθόνης, η οποία απεικονίζει το συνολικό εξο-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	65
ΑΝΤΟΧΗ	65

65

Το παιχνίδι διαθέτει εκπληκτικό σενάριο, σπουδαίους χαρακτήρες και μερικά ενδιαφέροντα στοιχεία δράσης, αλλά όλα τα υπόλοιπα που χαρακτηρίζουν ένα ξεχωριστό adventure/RPG βρίσκονται μάλλον σε πρωτόλειο στάδιο. Δεν σας το συνιστώ, εκτός και αν λατρεύετε τα βαμπίρ...



Οπου υπάρχουν τα σημάδια αυτά, παίρνεις/ακούς πολύτιμες πληροφορίες.

πλισμό του Kain, την ποσότητα αίματος που έχει, το επίπεδο μαγείας, το αν είναι μέρα ή νύχτα και τέλος ένα ειδικό spell/object box, όπου εμφανίζεται το αντικείμενο ή spell που έχεις επιλέξει για να είναι έτοιμο προς χρήση. Η κίνηση γίνεται με τα arrows πλήκτρα, ενώ μπαίνεις αυτόματα σε κάποιον νέο χώρο, όταν χρειαστεί.

Ως σημαντικότερο μειονέκτημα θεωρώ το ότι δεν υπάρχει standard save ρουτίνα, δηλαδή το παιχνίδι σού επιτρέπει να κάνεις save μόνο όταν βρεις κάποιον από τους ειδικούς χώρους όπου αυτό μπορεί να συμβεί. Για να κάνεις LOAD μία τέτοια θέση, πατάς το F7 (Option Screen) και επιλέγεις το Load. Από την οθόνη αυτή μπορείς να δεις το Status σου και τα animated sequences.

Η δράση είναι μηδαμινή. Απλώς πηγαίνεις πάνω σε ένα αντικείμενο (π.χ. μοχλό) και αν είναι να γίνει κάτι, θα γίνει. Με τον τρόπο αυτό μαζεύεις τα αντικείμενα που βρίσκεις.

Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο, πατάς το F4 και εμφανίζεις το inventory σου.



Με τα arrow keys διαλέγεις όποιο αντικείμενο θέλεις και με το πλήκτρο ENTER το μεταφέρεις στην ειδική θέση (spell/object box) της σαρκοφάγου, δεξιά της βασικής οθόνης. Τώρα πια πατώντας τα πλήκτρα Spacebar ή Shift ενεργοποιείς το εν λόγω αντικείμενο. Το ίδιο ισχύει αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις ένα spell. Τέλος, πολεμάς γενικά με το πλήκτρο ALT, ενώ μόλις ο εχθρός αρχίσει να βγάζει αίμα, αν προλάβεις να πας επάνω του και να πατήσεις το πλήκτρο CTRL, θα πιεις το αίμα του, συμπληρώνοντας έτσι το δικό σου. Το τελευταίο απαιτεί αρκετή εξάσκηση, είναι όμως απαραίτητο να το μάθεις σωστά, αν θέλεις να τελειώσεις το παιχνίδι.



Βλέποντας τα διάφορα 3D rendered animated sequences.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

ESCAPE: Ενεργοποιεί το Quit Menu
ALT: Πολεμάς
CTRL: Δράση/Πίνεις το αίμα των θυμάτων σου
SPACEBAR: Χρησιμοποιείς (Use) τα προεπιλεγμένα spells ή αντικείμενα.
SHIFT: Εχοντας τη μορφή λύκου (Wolf) πηδάς
ARROW KEYS: Κινείσαι ανάλογα με την κατεύθυνση
F1: Εμφανίζει τα weapons, spell και armour inventory
F2: Αλλάζεις μορφές
F3: Το γρήγορο menu των spells
F4: Το γρήγορο menu των αντικειμένων
F5: Zoom In/Out στην ανάλυση 320x240
F6: Ο χάρτης της περιοχής όπου κινείσαι
F7: Options screen
F11: Gamma Settings
F12: Αλλάζεις/επιλέγεις την ανάλυση
ENTER/RETURN: Επιλέγεις την επιθυμητή λειτουργία, όταν είσαι στα διάφορα menus



Μπροστά σε μία τηλεμεταφορά.



Ελέγχοντας τη γύρω περιοχή με το πλήκτρο F6.



Βρίσκοντας το spell της μεταμόρφωσής σου σε νυχτερίδα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι το πιο δυνατό σημείο μετά τα ηχητικά εφέ, καθώς πείθει ότι πρόκειται για έναν κόσμο γεμάτο αίμα. Μερικοί χώροι μάλιστα είναι εξαιρετικά σχεδιασμένοι. Στο παιχνίδι υπάρχουν συνολικά 170 εχθροί και περίπου 100.000 play screens (δεν γνωρίζω πώς τις μέτρησαν). Ετοιμαστείτε λοιπόν για μια μεγάλη σε διάρκεια περιπέτεια γεμάτη βία και πάθος για εκδίκηση. Προχωρείς σχεδόν συνέχεια γραμμικά ως προς τη δράση, σκοτώνοντας και εξερευνώντας διάφορους χώρους. Σύντομα θα βρεις τα spells που σου επιτρέπουν να μεταμορφώνεσαι σε λυκάνθρωπο, νυχτερίδα, bats, σύννεφο ομίχλης ή ακόμη και σε έναν χωρικό. Καθεμία μορφή κάνει και κάτι το ξεχωριστό: παραδείγματος χάριν, ως λυκάνθρωπος μπορείς να πηδάς πάνω από εμπόδια. Πρόκειται για το πιο ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού (όπως και στο ShadowCaster της Origin που όμως είναι κλάσεις ανώτερο από το Legacy of Kain). Τα όπλα που χρησιμοποιείς (θεωρώ το Flame Sword ως μακράν καλύτερο) επίσης έχουν διαφορετικές δυνατότητες. Πολύ σημαντικό είναι να παρακολουθείς συνεχώς την κατάσταση του αίματός σου και να φροντίζεις να το ανανεώνεις με αυτό των θυμάτων σου. Το λεγόμενο AI των εχθρών σου είναι κάτω του μηδενός. Γενικά σου επιτίθενται με το που θα σε δουν.



Σε αυτές τις τοποθεσίες μόνο έχεις τη δυνατότητα save.

Η βασική δράση του παιχνιδιού επικεντρώνεται στην εξερεύνηση αμέτρητων dungeons, αναζητώντας τη διπλή τελική αναμέτρηση με τον φοβερό Mortanius. Αμέσως μετά θα έχεις δύο επιλογές ως φινάλε: να σώσεις τον κόσμο του Nosgoth ή να τον αφήσεις στην οριστική καταστροφή του.

Το παιχνίδι θα ικανοποιήσει περισσότερο τους φίλους των action games (ίσως γι' αυτό βγήκε το '96 στο Playstation) και σίγουρα αποδεικνύει γιατί οι κονσόλες είχαν απήχηση κυρίως στις πολύ νεαρές ηλικίες. Η συμβουλή μου; ΞΕΧΑΣΤΕ ΤΟ. ■

ΤΑ ΒΑΜΠΙΡ

Τα βαμπίρ είναι όντα του σκότους, της νύχτας, ντυμένα στα μαύρα. Πίνουν το αίμα, την ενέργεια ζωής των θυμάτων τους, για να ανανεώσουν τη δική τους. Είναι πνεύματα με τεράστια φυσική δύναμη, τα οποία επιτίθενται λυσσασμένα εναντίον των ανθρώπων, καταβροχθίζοντας ασταμάτητα, χωρίς κανέναν οίκτο, ανθρώπινη σάρκα και αίμα. Οι δυνάμεις τους είναι σχεδόν απίστευτες... Κάνουν μάγια, παίρνουν τη μορφή κάποιου ζώου ή αντικειμένου ανάλογα με την περίπτωση, γίνονται αόρατα και γενικά προβαίνουν σε πράξεις απίστευτης σκληρότητας. Πρόκειται για μοναχικά όντα, πλημμυρισμένα από παγωμένες ψυχές, τα οποία επέλεξαν να ζουν στο περιθώριο της ανθρώπινης κοινωνίας.

ΕΤΑΙΡΙΑ

CRYSTAL DYNAMICS/ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 100MHz, 16MB RAM, Win95, VESA συμβατή κάρτα γραφικών, 16-bit χρώματα, 4x CD-ROM.

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το πακέτο μάς έδωσε η Grup Multimedia Systems Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000.

SIMULATION

MONSTER TRUCKS

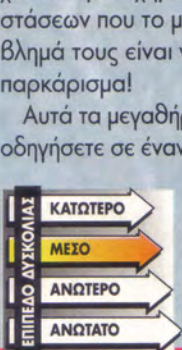
Εχετε ποτέ δοκιμάσει να οδηγήσετε σε αμμοθύελλα και εν τω μέσω αχανούς ερήμου ένα όχημα οι ρόδες του οποίου έχουν διάμετρο 3 μέτρα; Μάλλον όχι. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να το αποτολμήσετε μέσα από το Monster Trucks της Psygnosis.

του Νίκου Γ. Βουλιέρη



Ολοι θα έχετε παρακολουθήσει σε κάποιο δορυφορικό κανάλι τους ιδιαίτερα δημοφιλείς στην Αμερική αγώνες ταχύτητας, στο πλαίσιο των οποίων λαμβάνουν μέρος ειδικά μηχανοκίνητα οχήματα τεράστιων διαστάσεων που το μεγαλύτερο πρόβλημά τους είναι να βρουν θέση για παρκάρισμα!

Αυτά τα μεγαθήρια καλείστε να οδηγήσετε σε έναν ανελέητο αγώνα ενάντια στη φύση.



Οι παλαιότεροι gamers θα θυμάστε το υπέροχο παιχνίδι της Gremlins, Stunt Car Racer, σκοπός του οποίου ήταν να τερματίσετε πρώτοι σε έναν αγώνα αντοχής και ταχύτητας έχοντας τον έλεγχο ενός 4x4 buggy, μέσα σε ειδικά διαμορφωμένες πίστες που σας ανάγκαζαν να καταφύγετε σε απίθανα ακροβατικά.

Δεν γνωρίζω αν η Psygnosis είχε υπόψη της το συγκεκριμένο παιχνίδι, όταν δημιουργούσε το Monster Truck. Το βέβαιο, πάντως, είναι ότι έχει δανειστεί και εμπλουτίσει πολλά από τα καλά στοιχεία του.

Για να γίνουμε πιο αναλυτικοί, σας γνωρίζουμε ότι μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε εννέα αδίστακτους διαφορετικούς οδηγούς με αντίστοιχα εντυπωσιακά οχήματα, καθένα εκ των οποίων διαφέρει ως προς την επιτάχυνση, τα κρατήματα στο δρόμο, τη συμπεριφορά κατά τις στροφές, το βάρος και τη θωράκιση. Ο Enzo οδηγεί ένα αξιόπιστο φορτηγό με καλά κρατήματα και επιτάχυνση, η Nadia ένα ευέλικτο τζιπ, ο Karl ένα κλειστό φορτηγό VW, η Lean ένα δυνατό Ford, ο Aaron ένα βαρύ αλλά γρήγορο φορτηγάκι και η Miyuki το ελαφρύτερο και ταχύτερο όχημα με τη μικρότερη, όμως, αντοχή.



Τέλος, ο Nail οδηγεί ένα τεθωρακισμένο (καλύτερα να μη συγκρουστείτε μαζί του!), ο Bear ένα τροποποιημένο Lada και η Michelle έναν "μεταλλαγμένο" σκαραβαίο (είναι βέβαιο ότι όμοιό του δεν έχετε δει).

Αφού επιλέξετε όχημα, είστε έτοιμοι να αγωνιστείτε σε μία από τις ακόλουθες τρεις δοκιμασίες που προσφέρει το παιχνίδι:

Circuit Racing. Περιλαμβάνει πληθώρα ειδικών διαδρομών όπως Bobcat valley, Cheetah plains, Cougar circuit, Jaguar gorge, Lynx dunes, Puma pass και Tiger drift. Από τις ονομασίες και μόνο μπορείτε να καταλάβετε τι σας περιμένει... Ερημος, βροχή, χιονοθύελλες, λάσπη, απότομες πλαγιές, αδιαπέραστα φράγματα, ακόμα και ενεργά ηφαίστεια γεμάτα καυτή λάβα θα προσπαθήσουν να μπουν εμπόδιο στο δρόμο σας.

Σε κάθε ειδική διαδρομή πρέπει να συμπληρώσετε τρεις γύρους. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένας δείκτης αντοχής του οχήματός σας, ο οποίος μειώνεται κάθε φορά που είτε συγκρούεστε με δύναμη με τα αντίπαλα trucks ή τον περιβάλλοντα χώρο (δέντρα, βραχώδεις βουνοπλαγιές) είτε προσγειώνεστε έπειτα από άλμα ύψους 30 μέτρων. Ο μηδενισμός του δείκτη σημαίνει ότι το όχημά σας τα... έφτυσε και ότι ήρθε η ώρα να εγκαταλείψετε την κούρσα.

Endurance. Πρόκειται για έναν αγώνα αντοχής σε τέσσερις αχανείς εκτάσεις: Vulture Greek (ναι, υπάρχει και ένα ελληνικό τοπίο με απόκρημνα μέρη, βραχώδεις τοποθεσίες και αμμώδεις ακτές), Falcon Ridge (προσέξτε τα απότομα φαράγγια που παραμονεύουν σχεδόν παντού), Phoenix Cove (ηφαίστεια και πάλι ηφαίστεια - εδώ πρέπει να γυρίστηκε η "Κορυφή του Δάντη") και Osprey Glacier (ιδανικό μέρος για Χριστούγεννα όχι, όμως, και για ένα monster truck). Σκοπός σας είναι να περάσετε πρώτοι από τα διάσπαρτα σε κάθε περιοχή checkpoints.

Προσοχή, όμως! Πρέπει να περνάτε από τα checkpoints μέσα στο δρόμο, ώστε να μην αναγκάζεστε να γυρνάτε πίσω, με μοναδική βοήθεια μια πυξίδα στο κάτω μέρος της οθόνης που σας δείχνει ανά πάσα στιγμή τη σωστή κατεύθυνση. Βέβαια, μπορείτε να μην την ακολουθήσετε και να προσπαθήσετε να βρείτε έναν πιο σύντομο δρόμο προς το τέρμα, σίγουρα όμως περισσότερο δύσβατο!

Δοκιμάστε να προσπεράσετε τους αντιπάλους σας περνώντας πάνω από το βουνό, ενώ εκείνοι θα κάνουν τον κύκλο.

Προσέξτε, ωστόσο να μη βρεθείτε στη μέση κάποιας παγωμένης λίμνης. Αν κολλήσετε σε άμμο ή καυτή λάβα ή κάποιο φαράγγι (κάτι το διόλου απίθανο, ιδιαίτερα εάν χάσετε τον προσανατολισμό σας), μπορείτε πατώντας το πλήκτρο 'W' να καλέσετε το σωστικό ελικόπτερο, το οποίο θα μεταφέρει το όχημά σας κάπου κοντά στο προηγούμενο checkpoint. Εχετε το νου σας και εδώ στο δείκτη αντοχής.

Car Crushing. Ναι, καλά καταλάβατε! Πρόκειται για έναν αγώνα καταστροφής μεταξύ του δικού σας οχήματος και ενός αντίπαλου ελεγχόμενου από τον υπολογιστή. Ο αγώνας λαμβάνει χώρα σε ένα κατάμεστο στάδιο και κάθε αγωνιζόμενος έχει τη δική του πίστα, εντός της οποίας υπάρχουν αυτοκίνητα σε σειρά.

Σκοπός σας είναι, μέσα σε περιορισμένο χρόνο, να προξενήσετε τη μέγιστη δυνατή ζημιά στα αυτοκίνητα αυτά. Πώς θα το πετύχετε; Πολύ απλά, περνώντας από πάνω τους! Κερδίζετε πόντους με κάθε καταστροφή που προκαλείτε, αν και κάθε φορά που χτυπάτε το ίδιο αυτοκίνητο οι πόντοι είναι λιγότεροι. Σε αυτή τη φάση δεν υπάρχει δείκτης αντοχής για το δικό σας όχημα, οπότε δώστε τους να καταλάβουν... Προσοχή, όμως!

Ο χρόνος κυλά γρήγορα και ο αντίπαλός σας δεν κάθεται με σταυρωμένα χέρια.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν θα σας εντυπωσιάσουν, αφού δεν σας δίνεται η δυνατότητα να διαλέξετε ανάλυση, ενώ η χρησιμοποιούμενη δεν είναι υψηλή. Το μόνο που μπορείτε να επιλέξετε είναι το εάν θα εμφανίζεται ο ορίζοντας και οι σκιές των αντικειμένων. Ωστόσο, δεν είναι ανάγκη να απενεργοποιήσετε τις ανωτέρω επιλογές, αν δεν έχετε κάποιον πανίσχυρο επεξεργαστή, αφού, ούτως ή άλλως, η ταχύτητα είναι αρκετά ικανοποιητική ακόμα και σε αργά μηχανήματα. Αλλωστε, δεν πρόκειται τόσο για αγώνες ταχύτητας όσο για αγώνες αντοχής και επιδεξιότητας.

Το παιχνίδι απαιτεί την εγκατάσταση του DirectX, χωρίς όμως να σημειώνει ιδιαίτερα οπτικά αποτελέσματα.

Από την άλλη, το όλο στήσιμο είναι αρκετά προσεγμένο και το περιβάλλον εντός του οποίου διεξάγονται οι αγώνες φαντάζει αληθοφανές. Τα πάντα είναι σχεδιασμένα σε τρεις διαστάσεις, με αποτέλεσμα να

ΧΡΗΣΙΜΑ TIPS

Οταν παίζετε στο Car Crushing, μετά το πρώτο άλμα, μην κάνετε στροφή για να προσπαθήσετε ξανά. Βάλτε όπισθεν για να ανεβείτε πάλι στο ύψωμα. Ετσι, θα περάσετε ξανά πάνω από τα αμάξια προκαλώντας τους μεγαλύτερη ζημιά.

Στο Circuit Racing, μέχρι να μάθετε τις ειδικές διαδρομές, για να μη χάνετε τον προσανατολισμό σας, αφήστε έναν αντίπαλο να προηγείται. Θα σας δείχνει το δρόμο.

Προτού δοκιμάσετε να παίξετε σε championship mode, εξασκηθείτε. Θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο!







MONSTER TRUCKS



εξασφαλίζεται μία ρεαλιστική αίσθηση, κάτι στο οποίο συμβάλλουν λεπτομέρειες όπως ο καπνός που βγαίνει από την εξάτμισή σας, στην περίπτωση που το όχημά σας έχει υποστεί μεγάλη ζημιά.

Είναι δε τόσο αληθοφανής, που νομίζετε ότι θα ξεπεράσει τα όρια της οθόνης σας και θα γεμίσει το δωμάτιο!

ΕΤΑΙΡΙΑ
PSYGNOSIS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 75MHz, 8MB RAM, Windows 95, 2x CD-ROM drive, VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφερε η CD-Media (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906).

Η κίνηση αποτελεί ένα από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Σε κάθε ανωμαλία του δρόμου -και, πιστέψτε με, υπάρχουν πολλές- το όχημά σας συμπεριφέρεται και κινείται σαν πραγματικό Monster Truck. Τρέχει, φρενάρει, ανεβαίνει πλαγιές, κινείται στις δύο ρόδες και συγκρούεται με τους αντιπάλους, με τα τεράστια λάστιχα και τις ατσάλινες αναρτήσεις του να ξεχωρίζουν για τη φυσικότητα της κίνησής τους.

Σημειωτέον, δε, ότι το αμάξωμα κάθε οχήματος εμφανίζει διαφορετική συμπεριφορά ανάλογα με τα κρατήματα και το βάρος του.

Τέλος, ο ήχος του παιχνιδιού είναι πράγματι πολύ καλός και συμβάλλει σε σημαντικό βαθμό στη συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Ολα ακούγονται από το CD που περιέχει δέκα κομμάτια σε καταπληκτικό techno ρυθμό. Προσωπικά, ενθουσιάστηκα, αν και δεν είμαι λάτρης αυτού του είδους της μουσικής. Ακόμα και τα FX κινούνται στο ίδιο καλό επίπεδο, στη δε διάρκεια του παιχνιδιού ακούγεται και η φωνή του σχολιαστή.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Να, λοιπόν, που φθάσαμε στο καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Ο έλεγχος που έχετε επί του οχήματός σας είναι απόλυτος.

Μπορείτε να στρίψετε τις ρόδες του στον αέρα, ενώ κάνετε άλμα, ώστε, όταν προσγειωθείτε, να είστε έτοιμοι για στροφή.

Το χαρακτηριστικό αυτό αποδεικνύεται εξαιρετικά χρήσιμο, αφού σε αυτό το παιχνίδι βρίσκεστε τόσο συχνά στον αέρα, που άνετα συμπληρώνετε τις βασικές ώρες πτήσης που απαιτούνται για τον πιλότο ενός F-16.

Εχετε ακόμα τη δυνατότητα να σκαρφαλώσετε στην πιο απόκρημνη βουνοπλαγιά στην προσπάθειά σας να βρείτε συντομότερο δρόμο. Αν, τώρα, δεν διαθέτετε την κατάλληλη ταχύτητα, μην ανησυχείτε, Μπορείτε να βάλετε όπισθεν και να ξαναπροσπαθήσετε!

Μάλιστα, με όπισθεν μπορείτε να αλλάξετε και την κάμερα του παιχνιδιού πατώντας το πλήκτρο "κάτω". Ετσι, θα βλέπετε το όχημά σας ανάποδα παρατηρώντας τη δράση πίσω σας.

Ωστόσο, το άκρως εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το ότι οι πίστες του διαθέτουν εξ ολοκλήρου 3D σχεδιασμό και επιτρέπουν απόλυτη ελευθερία στις κινήσεις! Ετσι, μπορείτε να εγκαταλείψετε τον αγώνα και να αρχίσετε να εξερευνάτε τον γύρω χώρο. Αλλωστε, το όχημα που διαθέτετε είναι το πλέον κατάλληλο για τέτοιου είδους εξορμήσεις. Θα βρεθείτε σε απόκρημνα φαράγγια και σε μέρη που το να τα διασχίσετε αποτελεί μία πρόκληση εξίσου συναρπαστική με τον κανονικό αγώνα.

Η Psygnosis κατάφερε να δημιουργήσει ένα άκρως ενδιαφέρον racing game που δεν εντυπωσιάζει τόσο με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του όσο με το υπέροχο gameplay



του. Ιδιαίτερα θετικός είναι ο playable χαρακτήρας του σε όλα τα μηχανήματα, αφού οι απαιτήσεις του σε hardware είναι απλές. Φυσικά, όσο πιο δυνατό μηχάνημα έχετε τόσο καλύτερα αποτελέσματα θα λάβετε.

Αν και το Monster Truck δεν πρόκειται να σας εντυπωσιάσει με την πρώτη ματιά, αξίζει ωστόσο να ασχοληθείτε μαζί του.

Θα σας χαρίσει πολλές ώρες διασκέδασης, καθώς πρόκειται για ένα συναρπαστικό παιχνίδι που θα σας καθηλώσει μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Μην το χάσετε!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	86

85



Ενας δυνατός τίτλος από την Psygnosis με gameplay που ξεχωρίζει.

TAKE NO PRISONERS



Η αίσθηση του βάθους αποδίδεται επιτυχημένα στο παιχνίδι.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
RAVEN/RED ORB
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ
CPU P-90,35MB HD, 4x CD-ROM, 16MB RAM, SVGA συμβατή με DirectX3, SB Pro
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

Φαίνεται ότι τον τελευταίο καιρό η Raven Software θέλει να φέρει μια νέα μόδα στα shoot'em up των συμβατών. Δεν εξηγείται αλλιώς το γεγονός ότι έχει κυκλοφορήσει, με διαφορετικούς διανομείς, δύο σχεδόν παρόμοια παιχνίδια. Ετσι, μαζί με το Mageslayer βγήκε στην αγορά και το Take no Prisoners.

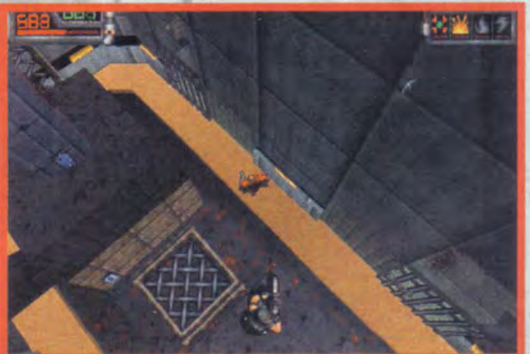
Το παιχνίδι τοποθετείται στο κοντινό μέλλον στο San Antonio, μία πόλη που δεν θυμίζει σε τίποτα τη σημερινή. Μετά τον πυρηνικό όλεθρο, τα κτίρια έχουν καταστραφεί και οι συμμορίες των μεταλλαγμένων που τριγυρίζουν στην πόλη δεν είναι ιδιαίτερα φιλικές. Ο παίκτης θα πρέπει να πάρει το ρόλο του Slade, ενός μοναχικού μισθοφόρου που θυμίζει κλώνο του Duke Nukem, και να καθαρίσει όλο αυτό το χάλι. Στη διάθεσή του έχει έναν πλούσιο hi-tech εξοπλισμό που περιλαμβάνει διάφορα όπλα, οχήματα, καθώς και έναν πολύ χρήσιμο υπολογιστή χειρός.

Η ασταμάτητη δράση ποικίλλει από επίπεδο σε επίπεδο. Μερικές λεπτομέρειες όμως δεν έχουν προσεχθεί όσο θα έπρεπε. Για παράδειγμα, όταν σταματάτε προκειμένου να συμβουλευθείτε τον υπολογιστή σας, οι εχθροί συνεχίζουν να σας επιτίθενται, κάτι που καθιστά τη χρήση του αναίτια δύσκολη. Αξιόλογες είναι οι multiplayer επιλογές, οι οποίες διακρίνονται για την πρωτοτυπία τους. Λόγου χάρη, στο παιχνίδι Arsenal, οι παίκτες πρέπει να σκοτώσουν τους αντιπάλους τους με έξι διαφορετικά όπλα (και άρα διαφορετικές στρατηγικές) για να πάρουν τη νίκη.

Το παιχνίδι απεικονίζεται από μια κάμερα τοποθετημένη πάνω από τον ήρωα, στα πρότυπα του παλιού (καλού;) Gauntlet. Η εντύπωση του βάθους αποδίδεται αρκετά επιτυχημένα και τα διάφορα εφέ (διαφανείς οροφές των κτιρίων για να διακρίνουμε τον ήρωα, εκρήξεις, σκιάσεις) είναι καλοφτιαγμένα. Παρ' όλα αυτά, η απεικόνιση, με τη συνεχή περιστροφή του χώρου όταν κινείται ο ήρωας, είναι πολύ κουραστική για το μάτι, ενώ το frame rate, ακόμα και με μια εξειδικευμένη κάρτα, δεν είναι πολύ υψηλό.

Ο ήχος δεν λέει και πολλά πράγματα. Περιλαμβάνει βέβαια τις συνήθεις εκρήξεις και τους πυροβολισμούς, αλλά τα υπόλοιπα εφέ είναι βαρετά. Οι εχθροί επαναλαμβάνουν συνεχώς τα ίδια σχόλια, ενώ τα αλά Duke Nukem σχόλια του Slade δεν είναι πολύ έξυπνα.

Του Σπύρου Παράσχη



O Slade πρέπει να περάσει και από τη φυλακή.

ΜΑΘΗΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Το 1985 η Atari παρουσίασε το Gauntlet, τον "παππού" του Take no Prisoners (αλλά και του Mageslayer). Στο παιχνίδι ο ήρωας έμπαινε μέσε σε λαβύρινθους γεμάτους τέρατα και έπρεπε να βρει την έξοδο. Η συνεχής δράση και μερικές πρωτοτυπίες (π.χ. οι γεννήτριες τεράτων) έκαναν το Gauntlet (κυρίως ως multiplayer) μια μεγάλη επιτυχία στα coin op.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	67
GAMEPLAY	77
ΑΝΤΟΧΗ	80

74



Γενικά, το Take no Prisoners είναι ένα καλό αλλά κουραστικό παιχνίδι δράσης. Μάλλον τα παιχνίδια τύπου Gauntlet τα έφαγαν τα ψωμιά τους, αν και -μεταξύ μας- ποτέ δεν ήταν ιδιαίτερα συναρπαστικά.

FINAL LIBERATION

Warhammer Epic 4000

Η σειρά Warhammer είναι γνωστή στους οπαδούς των επιτραπέζιων strategy και role playing games. Το συγκεκριμένο επιτραπέζιο μετατρέπει το πάτωμα (συνήθως) του σπιτιού μας σε ένα φουτουριστικό πεδίο μάχης. Η SSI προσπαθεί να μεταφέρει αυτή την ατμόσφαιρα στις οθόνες των υπολογιστών μας. Ας εξετάσουμε, όμως, κατά πόσο τα έχει καταφέρει.

του Μάριου Καραγιάννη
wol@geocities.com

Το ξεκίνημα της Δεύτερης Εποχής εντοπίζεται το 2011 μ.Χ. και φέρνει μεγάλες ανακατατάξεις. Με την εφεύρεση των warp drives κατά τον 22ο αιώνα, συναντήσαμε τους πρώτους εξωγήινους πολιτισμούς και η τεχνολογία μας έφθασε σε πολύ υψηλά επίπεδα. Ηταν τότε που τίποτα δεν φαινόταν αδύνατο για εμάς. Υστερα ήρθε η εποχή του θανάτου. Για πενήντα ολόκληρους αιώνες ο πόλεμος σχεδόν αφάνισε την ανθρωπότητα. Πόλεμοι ανάμεσα σε ανθρώπους αλλά και ανάμεσα σε εξωγήινες φυλές κατέστρεψαν πλανήτες ολόκληρους. Εκείνη την περίοδο εμφανίστηκε ο Αυτοκράτορας και έβαλε τέλος σε όλη εκείνη την καταστροφή. Ιδρυσε την Αυτοκρατορία του Ανθρώπου και ένωσε ξανά όσους ανθρώπους είχαν απομείνει. Για εκατό αιώνες αυτό το αθάνατο ον κυβέρνησε με σκληρότητα, μα μόνο με τη δική του διακυβέρνηση μπόρεσε να επιζήσει το ανθρώπινο είδος. Τώρα, ο κίνδυνος μιας νέας μεγάλης σύρραξης είναι ξανά ορατός... Αυτό είναι εν περιλήψει το σενάριο του Final Liberation. Ο παίκτης καλείται να ελευθερώσει έναν πρώην αυτοκρατορικό πλανήτη, ο οποίος τώρα είναι υπό την κατοχή των Orks, μιας πολεμοχαρούς φυλής με αρκετά άγριες διαθέσεις. Το παιχνίδι είναι turn-based όπως το XCOM αλλά η δράση του αρκετά πλούσια.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Αφού παρακολουθήσουμε την ομολογουμένως όμορφη εισαγωγή, μπορούμε να επιλέξουμε τον τρόπο που θα παίξουμε. Εχουμε τη δυνατότητα να πολεμήσουμε σε μια γρήγορη μάχη με αρκετές μεταβλητές επιλογές, να παίξουμε με πραγματικούς αντιπάλους μέσω modem, δικτύου ή Internet, να ξεκινήσουμε το κανονικό παιχνίδι που ακολουθεί το σενάριο ή, τέλος, να προτιμήσουμε ένα tutorial σενάριο για να εξοικειωθούμε με το παιχνίδι. Για το τελευταίο, μάλιστα, υπάρχει βοήθεια βήμα προς βήμα στο manual καθιστώντας την εκμάθηση του χειρισμού ακόμα ευκολότερη.

Το κυρίως παιχνίδι χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο διεξάγεται σε έναν χάρτη του πλανήτη. Σε αυτό μπορούμε να αγοράσουμε και να τροποποιήσουμε τους στρατούς μας, να κινήσουμε τον καθένα μία φορά ανά γύρο και να δούμε πληροφορίες σχετικά με αυτούς και τα resources μας. Τα resources αυξάνονται ανάλογα με τον αριθμό των κατακτημένων περιοχών

και μετατρέπονται σε στρατιωτικό υλικό κατά βούληση. Ετσι, μπορούμε να σχηματίσουμε στρατούς, καθένας από τους οποίους αποτελείται από επιμέρους ομάδες με τις δικές της μονάδες η καθεμία. Μετακινώντας έναν στρατό σε μια περιοχή ελεγχόμενη από Orks περνάμε στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού που είναι η διεξαγωγή των μαχών.



Παρατάσσοντας τις δυνάμεις μας για την πρώτη μάχη.

Οι μάχες αποτελούν το κυριότερο μέρος του παιχνιδιού και, βέβαια, παρουσιάζουν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον (καλά τα ψώνια, αλλά αν δεν μυρίσει μπαρούτι...). Προτού ξεκινήσει η δράση, καλούμαστε να παρατάξουμε τις δυνάμεις μας σε ένα περιορισμένο σημείο του πεδίου μάχης. Αυτό μπορεί να γίνει χωριστά για κάθε μονάδα ή κατά ομάδες. Μόλις τελειώσει η παράταξη, ξεκινά η κυρίως μάχη. Σε αυτή τη φάση δίνονται σε κάθε μονάδα κάποια time units για κίνηση και κάποια άλλα για βολή. Φυσικά, αν η μονάδα κινηθεί πολύ, δεν μπορεί να πυροβολήσει και αντίστροφα. Μπορούμε να δούμε το εύρος κίνησης και βολής κάθε μονάδας, το οποίο ποικίλλει ανάλογα με το είδος της και με τα πεπραγμένα της μέχρι εκείνη τη στιγμή. Ετσι οι μονάδες ιππικού έχουν πολλά time units για κίνηση αλλά λίγα για βολή, αντίθετα με τις μονάδες πυροβολικού, οι οποίες κινούνται λίγο αλλά έχουν πολύ μεγάλη ακτίνα βολής.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90, 16MB RAM, HD: 95MB - 2x CD-ROM, Video Card: SVGA 1MB, Λειτουργικό: Windows 95, Ηχος: Windows 95 Sound Card
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

Οι μονάδες του παιχνιδιού καλύπτουν τις δύο βασικές φυλές, αυτές των Orks και της Humanity. Καθεμία έχει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της, τα οποία μπορούμε να δούμε αναλυτικά μέσα στην on-line database -η οποία βρίσκεται ενσωματωμένη στο παιχνίδι- ή στο αναλυτικό κομμάτι του manual. Οι μονάδες χωρίζονται σε τέσσερα είδη: δυνάμεις πεζικού, αέρος, μηχανοκίνητα οχήματα και τιτάνες. Οι τελευταίοι μάλιστα παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Πρόκειται για πολεμικές μηχανές τεράστιων διαστάσεων με πολλαπλά ρυθμιζόμενα οπλικά συστήματα, οι οποίες μπορούν να αποδειχθούν καταστροφικές με τη σωστή χρήση τους. Στο πεζικό θα συναντήσουμε Space Marines, ιππικό, πυροβολικό κάλυψης πεζικού, βαθμοφόρους και πολλά άλλα. Στα μηχανοκίνητα οχήματα θα βρούμε μονάδες με κανόνια, με lasers ή με πυραύλους, καθώς και μεταγωγικά. Στον αέρα η ποικιλία δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλη, καθώς θα δούμε μόνο λίγα είδη μικρών και μεγάλων ιπτάμενων οχημάτων.

Αφού μετακινήσουμε όσες μονάδες επιθυμούμε, η σκυτάλη περνά στην αντίπαλη παράταξη. Εδώ θα πρέπει να τονιστεί ότι ισχύει η έννοια του opportunity fire, δηλαδή της δυνατότητας κάποιων μονάδων, οι οποίες έχουν ακόμη time units, να εκτελέσουν βολή ακόμα και σε γύρο του αντίπαλου, χωρίς την επέμβαση του παίκτη. Αυτό μπορεί να φανεί πολύ χρήσιμο αλλά και ιδιαίτερα επικίνδυνο στην εξέλιξη της μάχης.

Οι μονάδες διαθέτουν πολύ όμορφο animation και κινούνται μεμονωμένα ή κατά ομάδες, ενώ μπορούν να



Με τις custom μάχες, ο όγκος του στρατού μας μπορεί να είναι αρκετά μεγάλος.

οχυρωθούν σε φυσικά ή τεχνητά εμπόδια, όπως δέντρα, λόφοι ή κτίρια. Επιπλέον, έχουν τη δυνατότητα να σκάβουν χαρακώματα για να οχυρωθούν σε ανοιχτό χώρο. Τα γραφικά που χρησιμοποιούνται στο Final Liberation είναι ισομετρικά με δυνατότητα τριών επιπέδων zoom, ενώ κάνουν τον



Μία από τις μονάδες που θα συναντήσουμε στο παιχνίδι με τα χαρακτηριστικά της.



Ενας τιτάνας Reaver ετοιμάζεται να εξολοθρεύσει ακόμα μια μονάδα πεζικού των Orks.

FINAL LIBERATION
Warhammer Epic 4000



Το thunderhawk, ένα από τα λίγα ιπτάμενα units της Humanity.

παίκτη να αισθάνεται το χώρο του παιχνιδιού, χωρίς όμως να αποτελούν κάτι το εξαιρετικό. Τα ηχητικά εφέ εί-



Προετοιμάζοντας τα στρατεύματά μας.

ναι υπέροχα, με καθαρές φωνές και εκρήξεις, οι οποίες βάζουν τον παίκτη στο κλίμα, ενώ κάποιες στιγμές υπάρχει και μουσική υπόκρουση, σχετικά



Οι μονάδες μας εν κινήσει.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	90

90



Ενα πολύ όμορφο turn-based strategy game που θα λατρέψουν οι παίκτες του επιτραπέζιου Warhammer και θα αγαπήσουν ιδιαίτερα οι οπαδοί των strategy.

αλλόκοτη, που όμως δεν ακούγεται συνεχώς στο παιχνίδι. Οι κατεστραμμένες μονάδες παραμένουν στο πεδίο της μάχης, ακόμα και αν αποτελούν μεμονωμένα μέλη μιας ομάδας πεζικού. Ετσι, και παράλληλα με την αλληλεπίδραση των βολών με το τερέν, κάνουν το τελευταίο να μοιάζει αρκετά ταλαιπωρημένο έπειτα από λίγο χρονικό διάστημα.

Η μάχη δεν τελειώνει με την καταστροφή όλων των αντίπαλων μονάδων όπως συμβαίνει σε αντίστοιχα παιχνίδια. Κάθε παράταξη έχει έναν αριθμό, ο οποίος δηλώνει το ύψος του ηθικού των στρατιωτών της. Ο αριθμός αυτός μειώνεται ανάλογα με όσα συμβαίνουν στο πεδίο της μάχης. Ετσι, με τη μείωση των δυνάμεων μιας μονάδας, την καταστροφή της, την κατάληψη στρατηγικών σημείων από την αντίπαλη παράταξη, καθώς και με διάφορους άλλους τρόπους το ηθικό μειώνεται. Αν αυτό μηδενιστεί, η μάχη τελειώνει και νικητής αναδεικνύεται ο στρατός που έχει ακόμη μονάδες ηθικού. Αυτό δεν σημαίνει πως ο ηττημένος στρατός δεν έχει πια στρατιωτικές μονάδες. Μάλιστα, πιθανόν ο αριθμός τους να είναι αρκετά μεγάλος, αλλά αυτό δεν έχει σημασία. Σημασία έχει μόνο η τροπή, την οποία παίρνει μια μάχη ανάλογα με το πόσο αποφασιστικές και γρήγορες είναι οι ενέργειες του παίκτη. Αξιοπρόσεκτη είναι η δουλειά που έχει γίνει στο σενάριο και στη λεπτομέρεια, η οποία διακρίνει τις φυλές και την ιστορία τους. Ετσι, θα δούμε τους Space Marines να χωρίζονται σε υποομάδες όπως Ultramarines, Space Wolves, Blood Angels και Dark Angels ή τα Orks να διαμοιράζονται σε Stormboyz, Grechin, Evil Sunz Boyz, Bad Moons Boyz και Nobz. Τέλος, μπορούμε να βρούμε μια λεπτομερή αναφορά σε όλους τους πλανήτες του συστήματος στο οποίο βρισκόμαστε (φυσικά, αυτό δεν έχει χρησιμότητα, αφού μπορούμε να είμαστε μόνο σε έναν), καθώς και όλη την ιστορία από το 9000 π.Χ. μέχρι το 41998 μ.Χ. Οι λεπτομέρειες αυτές οφείλονται, βέ-



Μερικές από τις μονάδες της Humanity. Από αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω έχουμε: Thudd Gun, Space Marines, Rough Riders, Predator, Vindicator, Whirlwind, Leman Russ, Shadow Sword, Reaver και Warhound.

βαια, και στην προϊστορία που έχει το παιχνίδι, χάρη στον επιτραπέζιο πρόγονό του.

Συμπερασματικά, το Final Liberation είναι μια πολύ καλή δουλειά, που θα κρατήσει τους φίλους των strategy games μπροστά στις οθόνες τους για πολύ καιρό. Αυτό οφείλεται τόσο στις multiplayer δυνατότητες του τίτλου όσο και στο γεγονός ότι ο παίκτης, ακόμη και όταν το τελειώσει, θα θελήσει να το ξαναπαίξει. Η ενασχόληση μαζί του αποδείχθηκε για εμάς πολύ όμορφη εμπειρία, αφού παραμείναμε στο πεδίο της μάχης πολλές ώρες, προσπαθώντας να αφανίσουμε ολόκληρες στρατιές από Orks. Συνιστάται ανεπιφύλακτα! ■

ACTION

Mageslayer



Ξεχάστε τα τρισδιάστατα shoot'em up πρώτου προσώπου που έχουν κατακλύσει την αγορά τα τελευταία χρόνια. Η Raven Software, γνωστή από τα Hexen 1 & 2, μας θυμίζει με το Mageslayer κάποια παλαιότερα παιχνίδια όπου η δράση παρουσιαζόταν από πάνω, όπως το Gauntlet ή το Alien Breed για τους νεότερους.

Σκοπός του παίκτη είναι να οδηγήσει τον ήρωα, τον οποίο επιλέγει ανάμεσα από 5 διαφορετικές φιλές, στην ανακάλυψη των 5 τμημάτων μιας μαγικής πέτρας. Καθ' οδόν θα περάσει μέσα από δεκάδες επίπεδα, γεμάτα με διαφορετικά τέρατα και πολλές παγίδες και θα πρέπει να εκμεταλλευτεί όλες τις μαγικές ιδιότητες, τα ξόρκια και τα όπλα που διαθέτει, ώστε να φέρει σε πέρας την αποστολή του. Ο γραμμικός σχεδιασμός των επιπέδων, ενώ διευκολύνει τα πράγματα, ύστερα από λίγο καταντά βαρετός, αφού δεν απαιτείται ιδιαίτερος σχεδιασμός και στρατηγική από τον παίκτη. Επίσης, η απεικόνιση της δράσης τον αφήνει μερικές φορές εκτεθειμένο σε εχθρούς που εμφανίζονται ξαφνικά από το πουθενά (παρά την προσθήκη ενός πλήκτρου "Look", στο στιλ του Tomb Raider). Γενικά, το gameplay - όταν παίζει μόνο ένας παίκτης - δείχνει πολύ περιορισμένο, ενώ και το σύστημα χειρισμού είναι άβολο. Ευτυχώς, το Mageslayer είναι πολύ καλύτερο ως multiplayer εμπειρία, ειδικά ως παιχνίδι συνεργασίας. Θα ήταν όμως ευχάριστη έκπληξη αν υπήρχε και η δυνατότητα για παιχνίδι δύο παικτών στον ίδιο υπολογιστή, όπως και στο Gauntlet. Η Raven έχει κάνει καλή δουλειά στα γραφικά και έχει αποδώσει με επιτυχία την αίσθηση του βάθους, παρουσιάζοντας τον πιο όμορφο Gauntlet-clone. Παρ' όλα αυτά η οπτική γωνία που έχει επιλεγεί ενέχει πολλούς περιορισμούς και έτσι το τελικό αποτέλεσμα δεν συναρπάζει. Το παιχνίδι υποστηρίζει και κάρτες 3D επιτάχυνσης, χωρίς όμως ιδιαίτερα θεαματικές βελτιώσεις.

Ο ήχος, από την άλλη, δένει με τη δράση και περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα εφέ. Οι νυχτερίδες κουνάνε τα φτερά τους, τα τέρατα γρυλίζουν και οι ήρωες κραυγάζουν, ενώ η ambient μουσική που ακούγεται από το CD συμπληρώνει το σκηνικό. Συνολικά πρόκειται για ένα παιχνίδι που προσπαθεί να φέρει κάτι διαφορετικό από τα δεκάδες Doom-clones που έχουν κατακλύσει τις οθόνες μας τα 2-3 τελευταία χρόνια. Παρά το ότι διαφέρει όμως, το επαναλαμβανόμενο gameplay και τα μέτρια γραφικά (μαζί με τις υψηλές για το είδος απαιτήσεις σε hardware) δεν το αφήνουν να κερδίσει την εκτίμησή μας.

του Σπύρου Παράσχη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΞΥΠΝΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Κάθε επίπεδο έχει το δικό του στιλ. Για παράδειγμα, στο πρώτο, όπου βρίσκεστε στο άντρο του βασιλιά των Αρουραίων, όλοι οι εχθροί σας είναι περίεργα τερατόμορφα τρωκτικά. Ετσι, δεν βρίσκεστε στη δυσάρεστη και βαρετή θέση να αντιμετωπίζετε συνεχώς τους ίδιους αντιπάλους.

ΕΤΑΙΡΙΑ
RAVEN/GT INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-90, Win 95, 105MB HD, 4X CD-ROM, 16MB, SVGA συμβατή με DirectX 3

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία CD-Media (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	65
ΑΝΤΟΧΗ	63

68



Αν και πρωτότυπο σαν παιχνίδι, δεν καταφέρνει να διακριθεί.



Σε κοντινές αποστάσεις τα γραφικά προδίδουν την bitmapped φύση τους.

WING COMMANDER PROPHECY

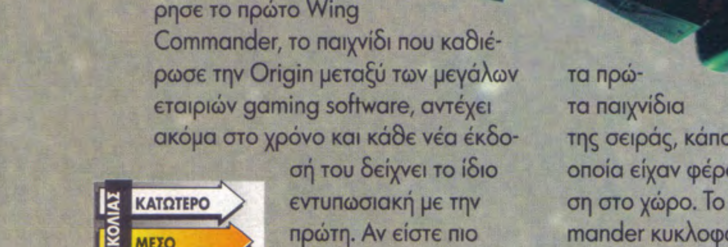
Μπορεί αυτήν τη φορά ο τίτλος του παιχνιδιού να μη συνοδεύεται από το λατινικό γράμμα που υποδηλώνει τον αριθμό της έκδοσης, ωστόσο όλοι γνωρίζουν ότι το Wing Commander Prophecy είναι το πέμπτο Wing Commander, το οποίο οι περισσότεροι από εμάς περιμέναμε με μεγάλη ανυπομονησία.

Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr



Αν και έχουν περάσει επτά χρόνια από τότε που κυκλοφόρησε το πρώτο Wing Commander, το παιχνίδι που καθιέρωσε την Origin μεταξύ των μεγάλων εταιριών gaming software, αντέχει ακόμα στο χρόνο και κάθε νέα έκδοσή του δείχνει το ίδιο εντυπωσιακή με την πρώτη. Αν είστε πιο "φρέσκοι" στο χώρο των υπολογιστών, ίσως να μην έχετε προλάβει τα πρώτα παιχνίδια της σειράς, κάποια από τα οποία είχαν φέρει επανάσταση στο χώρο. Το original Wing Commander κυκλοφόρησε την εποχή που εμφανίστηκαν οι πρώτοι 386 υπολογιστές και ήταν το πρώτο παιχνίδι που απαιτούσε τέτοιο επεξεργαστή. Παράλληλα, ήταν το πρώτο που υποστήριζε την κάρτα ήχου Roland, σε μια εποχή που σπάνιζε ακόμα και η AdLib support, και ένα από τα ελάχιστα games της εποχής που περιείχαν cut-scenes ενδιάμεσα των αποστολών, οι οποίες σίγουρα έδιναν άλλο ύφος στο παιχνίδι. Το δεύτερο Wing Commander ήταν περίπου ίδιο με το πρώτο με βελτιωμένα γραφικά και special effects. Αυτό που πράγματι τάραξε την αγορά ήταν το τρίτο Wing Commander, μια και σε αυτό βλέπαμε για πρώτη φορά full motion video με αληθινούς ηθοποιούς, επικεφαλής των οποίων ήταν ο Mark Hamill, γνωστός από τον πρωταγωνιστικό ρόλο στις τρεις ταινίες Star Wars. Η τεχνική που καθιέρωσε συνίσταται στην κινηματογράφηση των ηθοποιών σε μπλε φόντο και τη μετέπειτα προσθήκη των γραφικών που δημιουργούνται με τη χρήση υπολογιστών. Επίσης, στο τρίτο Wing Commander η πλοκή είχε διαφορετική κάθε φορά εξέλιξη, καθώς σε κάθε διάλογο έπρεπε να επιλέξουμε ανάμεσα σε δύο διαφορετικές φράσεις οι οποίες επηρέαζαν τη συνέχεια. Με το τέλος του τρίτου Wing Commander φάνηκε ότι θα έκλεινε η σειρά, αφού ο πόλεμος με τους Kilrathi που είχε αρχίσει από το πρώτο Wing Commander, ολοκληρωνόταν και στο τέλος καταστρέφαμε τον πλανήτη τους. Ομως, η μεγάλη επιτυχία του τρίτου παιχνιδιού ανάγκασε τους κατασκευαστές να προχωρήσουν άμεσα στην τέταρτη συνέχεια. Παρά το ότι ήταν η πιο ακριβή παραγωγή που είχε γίνει ποτέ για παιχνίδι και πλησίαζε σε κόστος μια ταινία του Hollywood, το Wing Commander IV δεν ήταν το ίδιο εντυπωσιακό. Είχε βέβαια πολύ καλύτερα videos, μια και όλες οι σκηνές είχαν γυριστεί σε πραγματικά studios, ωστόσο το gameplay δεν είχε αλλάξει καθόλου





Ενα από τα καταδιωκτικά που χρησιμοποιούμε πιο συχνά.



Σκοπεύοντας ένα από τα αντίπαλα "μητρικά" σκάφη.

και κυρίως είχε χρησιμοποιηθεί το ίδιο engine γραφικών που υπήρχε στο Wing Commander III. Πολύ πιο ενδιαφέρον ήταν το σενάριο στο οποίο, αφού δεν υπήρχε πλέον ο γνωστός εχθρός (Kilrathi), στη θέση του είχαμε να αντιμετωπίσουμε μια συνωμοσία, επικεφαλής της οποίας ήταν ο πρώην ναύαρχός μας, τον οποίο υποδυόταν ο διάσημος ηθοποιός Malcolm Mc-Dowell.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΗΘΟΠΟΙΟΙ

Οπως προαναφέραμε το Wing Commander IV δεν γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία, κάτι που ήταν εμφανές και από τις πωλήσεις του στην Ελλάδα, όπου πολλά μαγαζιά μέχρι και λίγους μήνες πριν είχαν μεγάλο stock από το παιχνίδι. Ολα αυτά φυσικά υπέπεσαν στην αντίληψη της Origin, η οποία κατάλαβε ότι, εάν ήθελε να κυκλοφορήσει και πέμπτη συνέχεια του Wing Commander, αυτή θα έπρεπε να παρουσιάζει κάποιες διαφοροποιήσεις, με κυριότερη τη βελτίωση του gameplay και του engine γραφικών και χειρισμού κατά τη διάρκεια των μαχών στο διάστημα. Βέβαια, επειδή το Wing Commander έχει το δικό του φανατικό κοινό, το οποίο θέλει το παιχνίδι να διαθέτει ένα ιδιαίτερο κινηματογραφικό στιλ, ασχέτως εάν αυτό πολλές φορές αποβαίνει εις βάρος του gameplay, η Origin δεν άλλαξε εντελώς το παιχνίδι. Ετσι, και στο Wing Commander Prophecy υπάρχουν άφθονα full motion videos με πραγματικούς ηθοποιούς, ωστόσο όλα είναι πιο λιτά. Καταρχήν, το cast είναι σαφώς περιορισμένο και από τα γνωστά ονόματα που είχαν πρωταγωνιστήσει στα δύο προηγούμενα Wing Commander βρίσκουμε μόνο τους Tom Wilson, γνωστό και ως maniac, την πρώην πορνοσταρ Ginger Lynn, η οποία και πάλι



Σε ένα μεγάλο σκάφος, πρώτα θέτουμε εκτός λειτουργίας τα πυροβόλα.



Εχοντας "λοκάρει" το αντίπαλο μαχητικό.

έχει το ρόλο της Rachel, και τέλος τον Mark Hamill στο ρόλο του Blair. Η συμμετοχή του τελευταίου αποτελεί μια μικρή έκπληξη, αφού μέχρι και την τελευταία στιγμή η Origin υποστήριζε ότι δεν θα συμμετάσχει στο νέο Wing Commander. Βέβαια, και πάλι ο ρόλος του είναι περιορισμένος, μια και δεν είναι ο ήρωας που χειρίζεστε, αλλά ένας ανώτερος βαθμοφόρος που εμφανίζεται μόνο σε καίρια σημεία του παιχνιδιού. Κοντά σε αυτούς υπάρχουν άλλοι, νεαροί κατά κανόνα, ηθοποιοί όπως, για παράδειγμα, ο Casey, τον οποίο χειρίζεστε εσείς, ένας νέος πιλότος που μόλις τέλειωσε από την Ακαδημία, γιος του γνωστού πιλότου Iceman που είχε σκοτωθεί στο τρίτο Wing Commander.



Ο εχθρός έχει δεχθεί καίριο πλήγμα.

ΕΤΑΙΡΙΑ

ORIGIN

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 100MHz, 16MB RAM, 30 MB HD, 2x CD-ROM,SoundBlaster 16, SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ

Τον τίτλο μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Plotline.

Η βάση σας στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι το Midway, από το οποίο βλέπετε μόνο δύο χώρους, το σαλόνι-μπαρ και τον προθάλαμο του κέντρου επιχειρήσεων, όπου κάνετε save και load το παιχνίδι.

Βέβαια, μέσα από το full motion video θα δείτε και άλλα σημεία του σκάφους, όπως το κατάστρωμα και τα αποδυτήρια, αλλά μόνο στα πρώτα δύο μπορείτε να κινηθείτε ελεύθερα.

Ολα τα παραπάνω είχαν ως αποτέλεσμα από τα τέσσερα και έξι CDs των Wing Commander III και IV αντίστοιχα, το Prophecy να περιορίζεται στα τρία, ενάντια στις φήμες που κυκλοφορούσαν μέσα στο 1997 ότι θα ξεπερνούσε τα έξι CDs. Οπως είναι



Πετώντας πάνω από το Midway.

ευνόητο, υπάρχει λιγότερο video και περισσότερη δράση - άλλωστε σε αυτό συμβάλλει το ότι πλέον δεν υπάρχουν εναλλακτικές σκηνές video για κάθε σκηνή, μια και δεν επιλέγετε το τι θα πείτε. Κλείνοντας με τα εκτός gameplay στοιχεία, προσθέτουμε ότι το επίπεδο των ηθοποιών είναι σαφώς χαμηλότερο σε σχέση με τα προηγούμενα παιχνίδια, αλλά και το σενάριο πολύ "αδύνατο", αφού δεν προσφέρει ιδιαίτερο σασπένς. Στην εισαγωγή βλέπετε μια άγνωστη εξωγήινη φυλή να επιτίθεται σε ένα σκάφος των Kilrathi. Εσείς μέχρι το τέλος του παιχνιδιού καλείστε να τους αντιμετωπίσετε, μη γνωρίζοντας τίποτα γι' αυτούς παρά μόνο μια παλαιά προφητεία τους για το κακό που έρχεται και πρέπει να αντιμετωπίσετε.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	88

91

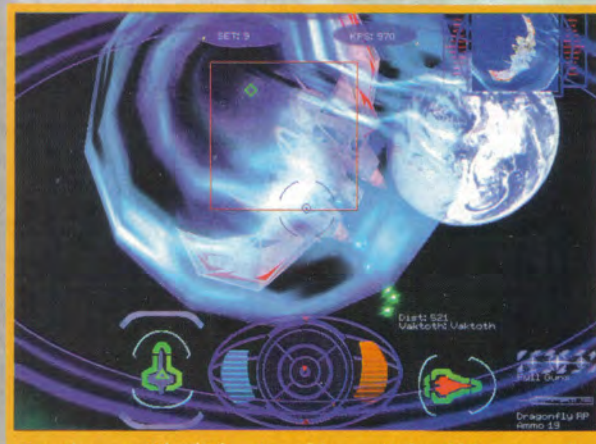


Ένα Wing Commander είναι πάντα στην κορυφή των προτιμήσεων των περισσότερων χρηστών.

Γενικά, το παιχνίδι δεν έχει την ατμόσφαιρα των δύο προηγούμενων, κάτι που ενδεχομένως να αφήσει αδιάφορους όσους ενδιαφέρονται για το gameplay, αλλά για τους φανατικούς του παιχνιδιού θα είναι μειονέκτημα.

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ

Στο Wing Commander Prophecy έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στο gameplay και το engine των γραφικών, τα οποία εμφανίζονται πολύ βελτιωμένα σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση. Βέβαια, όπως όλα τα σύγχρονα παιχνίδια έτσι και το Wing Commander Prophecy, για να αποδώσει τα μέγιστα, χρειάζεται μία από τις σύγχρονες κάρτες επιτάχυνσης γραφικών (υποστηρίζει Direct3D, Power VR και 3Dfx). Ωστόσο, είναι αρκετά καλό ακόμα και αν δεν διαθέτετε κάποια από αυτές. Δοκιμάσαμε το παιχνίδι τόσο με κάρτα επιτάχυνσης όσο και με απλή κάρτα γραφικών με εξίσου ικανοποιητικά αποτελέσματα. Εάν διαθέτετε κάποια από τις ειδικές κάρτες, θα απολαμβάνετε καλύτερο frame rate, το οποίο όμως πέφτει αρκετά σε υπολογιστή με απλό configuration, όταν μάχεστε κοντά σε πολύ μεγάλα σκάφη. Τα τελευταία αποτελούν τα βασικά ατού του Wing Commander Prophecy, αφού δεν θα βρείτε τόσο μεγάλα και καλοσχεδιασμένα σκάφη σε κανένα άλλο παιχνίδι του είδους. Μάλιστα, για πρώτη φορά θα δείτε τόσο σωστή κλιμάκωση στην εμφάνιση αυτών των σκαφών σε διαφορετικές αποστάσεις. Επίσης, να σημειώσουμε ότι στον τομέα των γραφικών ξεχωρίζουν τα special effects και οι εκρήξεις των σκαφών. Στο ίδιο ή και ανώτερο επίπεδο κυμαίνεται ο ήχος ιδίως κατά τη διάρκεια των μαχών. Η ένταση και ο ρυθμός της μουσικής αλλάζουν ανάλογα με την πορεία της μάχης, ενώ όλοι οι ήχοι είναι καθαροί (εκρήξεις, ομιλίες, κοντινά περάσματα) και δεν ζαλίζουν τον παίκτη. Μάλιστα το Wing Commander Prophecy είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια που χρησιμοποιούν την τεχνολογία Dolby Digital στον ήχο, όπως ακριβώς και στον κινηματογράφο, κάτι που καθιστά για άλλη μία φορά το Wing Commander τεχνολογικά πρωτοπόρο. Τέλος, όσον αφορά στη δομή των αποστολών δεν παρατηρείται διαφορά, καθώς ακολουθείτε τα διάφορα nav points και τις οδηγίες από το αρχηγείο. Η μόνη διαφορά εντοπίζεται στη δυναμικότητα των αντιπάλων, η οποία είναι μεγαλύτερη όταν η προηγούμενη αποστολή δεν είναι τόσο επιτυχημένη όσο πρέπει.



Τα σκάφη των Kilrathi δεν είναι πλέον αντίπαλα αλλά συμμαχικά.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το νέο Wing Commander έχει βελτιώσει πολλά από τα σημεία για τα οποία είχε υποστεί αρνητική κρητική στο παρελθόν (gameplay, ποσότητα video), ωστόσο δεν έχει διαφοροποιήσει το γενικότερο χαρακτήρα του. Έτσι, οι μη φανατικοί φίλοι του θα βρουν και πάλι μειονεκτήματα, ενώ οι οπαδοί της σειράς θα εκτιμήσουν τα νέα θετικά σημεία του παιχνιδιού και κυρίως το καλύτερο engine κατά τη διάρκεια της μάχης στο διάστημα. Μια και εγώ ανήκω στους δεύτερους, θα δικαιολογήσετε την ίσως υψηλή βαθμολογία του. ■



Τα αντίπαλα σκάφη έχουν σίγουρα πολύ πιο εντυπωσιακή σχεδίαση.

STRATEGY

HUMAN ONSLAUGHT

WARWIND 2



Οδηγώντας με ένα Hover Pod στη βάση των Marine...

Το Human Onslaught είναι ένας τίτλος που υπόσχεται πολλά και διαφημίστηκε ως το παιχνίδι που θα υπερτερούσε του Warcraft 2. Με πολλές νέες, πρωτότυπες προσθήκες αλλά και αρκετές μιμήσεις του προαναφερθέντος παιχνιδιού, η SSI προσπάθησε να φτιάξει ένα ανώτερο strategy game.

Εγκαθιστώντας το Human Onslaught κάτω από τα Windows 95 και αφού παρακολουθήσουμε την καλοσχεδιασμένη -ομολογουμένως- εισαγωγή του, φθάνουμε στο κεντρικό menu. Από εδώ μπορούμε να ξεκινήσουμε ένα campaign, επιλέγοντας τις τέσσερις φυλές του παιχνιδιού (Overlord, Marine, Descendant ή S.U.N.), καθεμία με ξεχωριστές μονάδες και ιστορία. Μπορούμε επιπλέον να δημιουργήσουμε ένα σενάριο με τον scenario editor, να παίξουμε ένα tutorial σενάριο ή να ξεκινήσουμε ένα multiplayer game (μέσω modem, Internet ή direct cable connection).

Μέσα στο παιχνίδι η απεικόνιση μοιάζει πολύ με την αντίστοιχη του Warcraft 2 τόσο σε μέγεθος και αναλογίες μονάδων όσο και στην κίνησή τους. Οι μονάδες του WW2 είναι πολλές και ποικίλες. Για παράδειγμα, στους Descendant θα συναντήσουμε professors, inventors, zoo keepers(!), zoologists(!!), security, officers, workbots, αμυντικούς και ανιχνευτικούς satellites, καθώς και διάφορα οχήματα όπως ασθενοφόρα, ελικόπτερα, ταχύπλοα και οπλισμένα αυτοκίνητα. Τα οχήματα χρειάζονται μία ή περισσότερες από τις μονάδες σας για να τα οδηγήσουν και δεν κινούνται μόνα τους, όπως συμβαίνει σε αντίστοιχα παιχνίδια. Κάθε μονάδα έχει τα δικά της χαρακτηριστικά και ικανότητες που μπορούν να αυξάνονται ξεχωριστά στα διάφορα κτίρια. Ετσι, μπορούμε να εκπαιδεύσουμε έναν εργάτη να είναι πολύ καλός στο χτίσιμο, ώστε μόνο αυτός να μπορεί να χτίσει ένα συγκεκριμένο κτίριο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οι μονάδες δεν δημιουργούνται σε κτίρια αλλά προσλαμβάνονται από τους ανθρώπους που βρίσκονται μέσα στην πίστα - κάτι που έχει ως συνέπεια τον περιορισμένο αριθμό τους. Το γεγονός αυτό κάνει την απώλεια μιας μονάδας αρκετά σημαντικό πλήγμα για την αποστολή. Στο WW2 δεν θα συναντήσουμε την αφθονία, η οποία υπήρχε στο Warcraft 2, όπου σχεδόν τα πάντα ήταν αναλώσιμα και επικρατούσε πανδαιμόνιο στις συγκρούσεις. Επίσης, η τεχνητή νοημοσύνη των μονάδων μπορεί να χαρακτηριστεί μάλλον άσχημη. Ετσι, αυτές θα περάσουν από όσες γωνίες βρουν, προτού φθάσουν στον προορισμό τους, ενώ δεν θα χτυπήσουν τον αντίπαλο τη στιγμή που θα μπορούσαν, επειδή δεν κατάλαβαν τι ακριβώς τους διατάξαμε παρά μόνο όταν ήταν πια αργά.



Μια βάση των Overlord. Αριστερά διακρίνεται ένας Αρχηγός.

Υπάρχει επίσης ο Αρχηγός, ο οποίος έχει ορισμένες ειδικές ικανότητες, όπως να τραγουδά τραγούδια για να εμψυχώνει τους στρατιώτες στη μάχη, να κάνει τους εργάτες να δουλεύουν γρηγορότερα ή να πείθει τους ανθρώπους να καταταγούν με μειωμένο κόστος. Πρόκειται για μία σημαντική μονάδα, αφού η απώλειά της σημαίνει αυτόματα το τέλος της αποστολής (με εμάς ηττημένους, φυσικά).

ΕΤΑΙΡΙΑ	SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium 90, 16MB RAM, 95MB HD - 2x CD-ROM, SVGA 2MB, Windows 95, Windows 95 sound card
ΔΙΑΘΕΣΗ	Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media.

Τα κτίρια είναι πολυάριθμα, ενώ ορισμένα από αυτά είναι ιδιαίτερα πρωτότυπα. Θα συναντήσουμε, λοιπόν, γέφυρες κινητές ή ακίνητες, συναγερμούς, αμυντικούς τοίχους από ξύλο ή από ενεργειακά πεδία, watch towers, barracks, mess halls, headquarters, base και πολλά άλλα. Οι μονάδες μπορούν να εισέλθουν στα διάφορα κτίρια και να δουν το εσωτερικό τους - στοιχείο που δεν έχουμε ξαναδεί, αλλά χωρίς ουσιαστική χρησιμότητα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	79
ΑΝΤΟΧΗ	79

80



Η συνέχεια του War Wind ίσως να αρέσει στους οπαδούς του πρώτου μέρους. Όμως, κάποια αρνητικά στοιχεία του θα το κάνουν να μείνει έξω από τα top charts.

Εντούτοις το WW2, παρά τα όμορφα στοιχεία που περιέχει, αφήνει στον παίκτη την αίσθηση πως δεν του παρέχει απόλυτο έλεγχο του παιχνιδιού. Η απόκριση δεν είναι πάντα η αναμενόμενη, ενώ πολλές φορές το παιχνίδι φαίνεται να έχει αργή εξέλιξη, ειδικά σε στιγμές δράσης. Δεν είναι κακό, αλλά στο χώρο του θα βρείτε πολύ καλύτερες επιλογές (Red Alert, Warcraft 2).

του Μάριου Καραγιάννη

STARFLEET ACADEMY

Αν θέλετε ένα παιχνίδι "από gamers για gamers", τότε βρίσκεστε στη σωστή σελίδα. Η Interplay προσφέρει ένα παιχνίδι βασισμένο σε μία θρυλική κινηματογραφική και τηλεοπτική σειρά, το Star Trek. Μάλιστα, το Starfleet Academy φαίνεται ότι μπορεί να επωμιστεί επάξια τη βαριά κληρονομιά.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Πόσοι από εσάς δεν έχετε δει ποτέ το Star Trek; Νομίζω ότι μπορώ να ακούσω τις ελάχιστες φωνές, οι οποίες απαντούν θετικά. Αλλωστε, και μόνο η τηλεοπτική σειρά αρκεί για να ισχυριστεί κάποιος ότι έχει πάρει μια γεύση από τον κόσμο και τη μαγεία μίας από τις κορυφαίες παραγωγές επιστημονικής φαντασίας. Σίγουρα όσοι από εσάς ήσαστε και παραμένετε



φανατικοί των ταινιών αυτών έχετε φανταστεί τον εαυτό σας στη γνωστή πολυθρόνα, στη γέφυρα του θρυλικού Enterprise. Εφτασε λοιπόν η στιγμή που, μέσα από τον οθόνη του υπολογιστή σας, θα μπορέσετε να πραγματοποιήσετε το όνειρό σας. Μάλιστα, στην προσπάθειά σας αυτή θα έχετε πολύτιμους βοηθούς τον ίδιο τον Captain James Kirk, καθώς και τους Sulu και Chetkov. Η Ομοσπονδία χρειάζεται νέους "πλοιάρχους" για τον "Αστροστόλο" και εσείς είστε μέσα στους λίγους, οι οποίοι επιλέχθηκαν από την Ακαδημία για να περάσουν την απαραίτητη εκπαίδευση.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Η Ομοσπονδία (ή, αλλιώς, United Federation of Planets - UFP) ιδρύθηκε το 2161, με βασικό στόχο την ειρηνική συνύπαρξη όλων των πλασμάτων, τα οποία κατοικούν στο Γαλαξία. Σύμφωνα με τις κοινές διακηρύξεις των δημιουργών της, αυτό που επιθυμεί η Ομοσπονδία είναι να εξασφαλίσει για τις επόμενες γενιές ένα καλύτερο, πιο ασφαλές και ειρηνικό μέλλον, με σεβασμό στο περιβάλλον και την ελευθερία κάθε λαού. Θεμελιώδεις αρχές της είναι η ισότητα στα δικαιώματα αρσενικών και θηλυκών, η μη χρήση βίας -εκτός αν υπάρχει θέμα "νόμιμης άμυνας"- καθώς και η ανοχή κάθε πολιτισμού και κάθε κοινωνικού συστήματος.

Η Ακαδημία του Αστροστόλου της Ομοσπονδίας έχει σκοπό να εκπαιδεύσει τους νέους κυβερνήτες των αεροσκαφών της και να τους προετοιμάσει κατάλληλα, ώστε να αντιμετωπίσουν πραγματικές συνθήκες κρίσης. Γι' αυτό έχει δημιουργήσει έναν εξομοιωτή πτήσης για χρήση από τους "μαθητευόμενους", ούτως ώστε να μη θέτουν σε κίνδυνο τη ζωή τους ή τη ζωή του πληρώματός τους. Εκείνα που μετρούν, όμως, δεν είναι μονάχα η επιδεξιότητα στις μάχες, οι όμορφοι ελιγμοί και η αποτελεσματική εξόντωση των εχθρών. Παράλληλα, ο κυβερνήτης θα πρέπει να πάρει σημαντικές αποφάσεις σε θέματα στρατηγικής και διπλωματίας, ακόμη και να φροντίσει για τις σχέσεις μεταξύ των μελών του πληρώματός του. Η μεγάλη ευθύνη την οποία επωμίζεται καθένας από τους μαθητές της Ακαδημίας καθώς και η αφοσίωση που πρέπει να δείχνει φαίνονται από το πρώτο μάθημα που παίρνει: "Ενας αξιωματικός του Αστροστόλου σκέφτεται πρώτα την αποστολή, έπειτα, όταν συμβαίνει το απρόβλεπτο, επιστρέφει στην αποστολή και, όταν όλα τα άλλα αποτυγχάνουν, τότε θυμάται την αποστολή!"

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Starfleet Academy ακολουθεί τα πρότυπα παιχνιδιών όπως είναι τα Wing Commander και τα X-Wing, πλησιάζοντας περισσότερο την πρώτη σειρά. Είναι ένα καθαρόαιμο action παιχνίδι που περιέχει στοιχεία από Interactive Movie. Κατά συνέπεια, χωρί-

ζεται σε δύο περιβάλλοντα. Το ένα αφορά στις μάχες και σας τοποθετεί μέσα στο αεροσκάφος, ενώ το δεύτερο -που βρίσκεται ανάμεσα στις αποστολές σας- έχει να κάνει με τις ανθρώπινες σχέσεις και τις αποφάσεις που πρέπει να πάρετε σε κρίσιμα ζητήματα.

Αφού παρακολουθήσετε μερικές φορές (πιστέψτε με, μία δεν φτάνει!) την καταπληκτική εισαγωγή, μπαίνετε στο βασικό menu του παιχνιδιού. Από εδώ επιλέξτε New Game και θα ξεκινήσετε από την αρχή την περιπέτειά σας στο Διάστημα. Οι δύο πρώτες αποστολές έχουν "εκπαιδευτικό" χαρακτήρα, αφού είναι εύκολες και διαθέτουν βοηθητικές οδηγίες τόσο στο manual όσο και μέσα στο παιχνίδι από τον εκπαιδευτή σας. Ο τελευταίος, σε μια σύντομη εισαγωγή, θα σας εξηγήσει τι ακριβώς πρέπει να κάνετε, ενώ στη συνέχεια θα σας δίνει λεπτομερείς οδηγίες και κατά τη διάρκεια της αποστολής. Αφού εξοικειωθείτε με το σύστημα χειρισμού, μπορείτε να περάσετε στις κυρίως αποστολές όπου, φυσικά, πρέπει να ξεχάσετε κάθε βοήθεια. Από 'κεί και πέρα, είστε μόνοι σας! Οι αποστολές του παιχνιδιού έχουν αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας και διαθέτουν αρκετά πρωτότυπα σενάρια, τα οποία θα κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον σας για πολύ καιρό. Μερικές φορές πρέπει απλώς να κάνετε μερικές περιπολίες, προστατεύοντας σκάφη που δέχονται επιθέσεις. Αλλες πάλι θα βρεθείτε σε πιο περίεργες καταστάσεις όπως μέσα σε νεφελώματα, όπου τα αισθητήρια όργανα του σκάφους σας δεν λειτουργούν σωστά και βλέπετε... χιόνια και παράσιτα. Οι αποστολές του παιχνιδιού δεν είναι ξεκομμένες η μία από την άλλη, αλλά καθεμία συνδέεται λογικά και σεναριακά με την προηγούμενη και την επόμενη. Ετσι, στην ουσία υπάρχει ένα σενάριο που εξελίσσεται σύμφωνα με τις πράξεις ή τις παραλείψεις σας και ανεβάζει το ενδιαφέρον του παιχνιδιού στο κατακόρυφο. Πολλές φορές θα πρέπει να επιστρατεύσετε τη διπλωματία σας και όχι τα όπλα σας, ώστε να βγείτε σώοι την κρίσιμη στιγμή. Οι δύο ορκισμένοι εχθροί της Ομοσπονδίας, οι Klingons και οι Romulans, είναι πανίσχυροι και δεν βλέπουν με καθόλου καλό μάτι τις προσπάθειές σας για ειρήνη. Στο παιχνίδι θα βρίσκεστε συνεχώς αντιμέτωποι με τα φοβερά σκάφη τους.


Αυτοί οι δύο μάλλον δεν χρειάζονται συστάσεις.

Οταν ολοκληρώνετε μια αποστολή, αυτή καταγράφεται στην επιλογή "Missions" του βασικού menu, ώστε να μπορείτε να την ξαναπαίξετε από την αρχή όποτε θέλετε. Σε αυτή την επιλογή υπάρχει ένα βασικό στοιχείο του παιχνιδιού, το "Create Mission". Η συγκεκριμένη εντολή, όπως άλλωστε μαρτυρά το όνομά της, σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε και να παίξετε τις δικές σας αποστολές. Ουσιαστικά, μπορείτε να "στήσετε" μια μάχη επιλέγοντας δύο ομάδες αεροσκαφών (μέχρι οκτώ σκάφη σε κάθε ομάδα) και πολεμώντας μέχρι τελικής πτώσης. Με αυτήν την επιλογή



Στο μάθημα πάντα υπάρχει καιρός και για λίγο παραδοσιακό, γήινο... καμάκι!


Με δύο μέλη του πληρώματός σας στο μπαρ της βάσης.

μπορείτε να πιλοτάρετε και εχθρικά σκάφη, όπως το πανίσχυρο Ber'taa Class των Klingons που έχει τη δυνατότητα να γίνεται αόρατο και να αιφνιδιάζει τον εχθρό, πλησιάζοντάς τον πολύ κοντά.

Πέρα από τις αποστολές, βασικό μέρος του παιχνιδιού εκτυλίσσεται στη βάση. Εκεί, ως σπουδαστής της Ακαδημίας, επιδίδεστε σε κοινωνικές σχέσεις με άλλους σπουδαστές και με καθηγητές. Στο section αυτό βλέπετε κάποια videos, μέσω των οποίων έρχεστε αντιμέτωποι με αποφάσεις σχετικές με τη συμπεριφορά σας ή τα λόγια σας. Για παράδειγμα, βρίσκεστε στο μπαρ της βάσης και πίνετε ένα αναψυκτικό (έτσι το λέμε τώρα;), όταν δύο μέλη του πληρώματός σας έρχονται σε αντιπαράθεση. Εσείς πρέπει να αποφασίσετε αν θα πάρετε το μέρος κάποιου από τους δύο, αν θα είστε περισσότερο ή λιγότερο αυστηρός μαζί τους κ.λπ. Συνήθως, παρακολουθώντας αυτές τις σκηνές εμφανίζεται στην οθόνη ένα μικρό πλαίσιο με τις διαθέσιμες επιλογές ή φράσεις σας. Ανάλογα με την απάντησή σας, προχωρά αντίστοιχα η δράση. Ετσι, ένα άλλο σενάριο θα εκτυλιχθεί στη βάση, με όμορφα σχεδιασμένη πλοκή, η οποία θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας.

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90, Win 95/NT, 16MB (24MB για Win NT), 80MB HD - 4x CD-ROM, 1MB SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι περιέχεται σε 5 CDs και μας το πρόσφερε το κατάστημα Vertigo (Μπόταση 6, τηλ.: 3824536).

ΤΟ ΣΚΑΦΟΣ

...Ή καλύτερα, τα σκάφη, γιατί στο παιχνίδι θα βρεθείτε να έχετε υπό τις διαταγές σας διάφορα σκάφη του Αστροστόλου. Στο αρκετά καλό manual του Starfleet Academy μπορείτε

STARFLEET ACADEMY



Μόλις "αιχμαλωτίσατε" το εχθρικό αεροσκάφος.

να βρείτε μία λεπτομερειακή καταγραφή όλων των διαθέσιμων σκαφών μαζί με όλα τα χαρακτηριστικά τους, για να έχετε μια καλή άποψη των πλεονεκτημάτων και των μειονεκτημάτων τους. Κάθε αεροσκάφος έχει όλα τα τμήματα που χρειάζεται για να πετάξει και να πολεμήσει με αξιοπρέπεια, ενώ εσείς θα ελέγχετε όλες τις παραμέτρους του. Ετσι, εκτός από τη Γέφυρα, όπου περνάτε το μεγαλύτερο μέρος της πλοήγησης και διεξάγετε τις μάχες, υπάρχουν ακόμα το Navigation Station, το Weapons Control Station, το Science Station, το Engineering Station, το Communcations Station και η βιβλιοθήκη του "πλοίου".

Γενικότερα, ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει προβλήματα και μέσα σε λίγο χρόνο θα μπορείτε να ελέγχετε το σκάφος σας εύκολα. Οσον αφορά στο gameplay, το Starfleet Academy προσφέρει πραγματική διασκέδαση, καθώς συνδυάζει πολύ εύστοχα τη δράση με κάποια "adventur-ίστικα" στοιχεία. Οι μάχες από το αεροσκάφος είναι πραγματική απόλαυση. Μπορείτε να πραγματοποιήσετε ελιγμούς ή να επιτεθείτε άμεσα και αιφνιδιαστικά.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	92

94



Καταπληκτικό παιχνίδι! Συνιστάται ανεπιφύλακτα σε κάθε gamer, ανεξαρτήτως κατηγορίας. Η Interplay πιστοποιεί τη δύναμη και τις ικανότητες των ανθρώπων της. Μην το χάσετε!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στον τομέα των γραφικών το παιχνίδι είναι εντυπωσιακό. Χωρίς υπερβολή τα γραφικά του είναι καταπληκτικά στις βιντεοσκοπημένες σκηνές, ενώ και αυτά του αεροσκάφους σας είναι ιδιαίτερα αξιόλογα. Οι cut through scenes είναι άρτιες από καλλιτεχνικής άποψης, με πραγματικούς ηθοποιούς, οι οποίοι υποδύονται πειστικότατα και χωρίς υπερβολές τους χαρακτήρες τους, ενώ η γενικότερη παραγωγή και το στήσιμο χαρακτηρίζονται ως πολύ προσεγμένα. Από τα σκηνικά μέχρι το μακιγιάζ των διάφορων εξωγήινων φυλών είναι φανερή η προσοχή στη λεπτομέρεια. Οχι μόνο δεν κουράζεται το μάτι, αλλά χαίρεσαι πραγματικά να παρακολουθείς αυτές τις σκηνές. Και μόνο το cast των 37 ηθοποιών (ανάμεσα στους οποίους βρίσκονται ο ίδιος ο William Shatner στο ρόλο του Captain Kirk, καθώς και οι Koening, Takei στους ρόλους των Chetkov και Sulu αντίστοιχα) μαρτυρά το μέγεθος και το βάθος της παραγωγής. Οσον αφορά στο αεροσκάφος, τα γραφικά είναι πολύ καλά. Τα αντίπαλα αεροσκάφη είναι όμορφα σχεδιασμένα, με αρκετά χρώματα. Ακόμη και από πολύ κοντινή απόσταση δεν χαλά η όμορφη εικόνα τους (χαλά όμως η εικόνα του δικού σας σκάφους, αφού... καταστρέφεται όσο χαζεύετε!). Η κίνησή τους είναι πολύ ομαλή, καθόλου αργή και δεν "κόβεται" κατά διαστήματα. Πολύ καλά αποδίδονται επίσης οι εκρήξεις, οι ανατινάξεις και, γενικά, όλα όσα περιλαμβάνει μία βίαιη μάχη. Συνοψίζοντας, πρέπει να ομολογήσουμε ότι τα γραφικά είναι από τα καλύτερα σε παιχνίδι του είδους και συνεισφέρουν σημαντικά στη γενικότερη εικόνα του.



Το βασικό menu του παιχνιδιού.

Ο ήχος ακολουθεί κατά πόδας τα γραφικά. Η μουσική βασίζεται στη θρυλική πλέον σειρά ταινιών και είναι τόσο υποβλητική, ώστε νομίζετε ότι βρίσκεστε μέσα στο σκάφος του Star Trek μαζί με τους άλλους ήρωες. Σε καμία περίπτωση δεν καταντά μονότονη ή βαρετή. Αντίθετα, δένει αρμονικά με το σύνολο προσθέτοντας στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το speech είναι άψογο και δεν έχει προβλήματα, ενώ οι διάφοροι ήχοι, όπως ο ήχος των όπλων ή των εκρήξεων, είναι καλοί, χωρίς όμως να συνιστούν κάτι το εξαιρετικό.

ΤΕΛΙΚΑ;

Πρέπει να παραδεχτώ ότι παίζοντας το Starfleet Academy για τις ανάγκες του review πέρασα απολαυστικές στιγμές. Η διασκέδαση που προσφέρει είναι χαρακτηριστική. Το συνιστώ χωρίς καμία επιφύλαξη σε όσους θέλουν ένα πολυδιάστατο παιχνίδι που υπόσχεται πολλές εβδομάδες χωρίς... ύπνο!

Τα τρία επίπεδα δυσκολίας που διαθέτει, σε συνδυασμό με τις multiplayer δυνατότητες μέσω modem, σειριακής θύρας ή τοπικού δικτύου, το κάνουν ακαταμάχητο... Δεν θα απογοητεύσει κανέναν και μάλλον θα αποκτήσει μόνο οπαδούς. Αναμένουμε τα σχόλιά σας... ■



Κάπως έτσι είναι ένα από τα σκάφη που μπορείτε να πάρετε.

Armored Fist II



Ενα εχθρικό ελικόπτερο Hind, όπως φαίνεται στο ραντάρ.

Ατσάλι 60 τόνων, ένα κανόνι 120mm, ένα οπλοπολυβόλο των 7,62mm, τέσσερα άτομα πλήρωμα, δώδεκα εκτοξευτήρες χειροβομβίδων καπνού, εξελιγμένα ηλεκτρονικά συστήματα και ραντάρ αποτελούν το "διάκοσμο" του M1A2 ABRAMS. Πρόκειται για το πιο προηγμένο tank του αμερικανικού στρατού, μία πολεμική μηχανή που με το σωστό χειρισμό μπορεί να υπερισχύσει υπό οποιεσδήποτε συνθήκες.

Οπως εκατοντάδες οχήματα κάθε είδους στο παρελθόν, έτσι και το M1A2 κάνει τώρα την εμφάνισή του στις οθόνες των υπολογιστών μέσω του Armored Fist II. Δημιουργός του η Novalogic, η οποία έχει παρουσιάσει και άλλες στρατιωτικές εξομοιώσεις όπως το F-22 Lighting και το Comanche 3.

Μετά τη χρήση αεροπλάνων και ελικόπτερων η εταιρία επιστρέφει σε στέρεο έδαφος και παρουσιάζει ένα παιχνίδι που φιλοδοξεί να αποτελέσει τον καλύτερο μεταξύ των, ούτως ή άλλως, λιγοστών εξομοιωτών tank που έχουν κυκλοφορήσει. Το πρώτο βήμα για τη Novalogic ήταν να προικίσει το Armored Fist II με τρεις εναλλακτικούς τρόπους χειρισμού. Επιλέγοντας τον εύκολο τρόπο, ο παίκτης ασχολείται απλώς με την οδήγηση του άρματος και τους πυροβολισμούς, ενώ διαλέγοντας τον δύσκολο μπορεί να πάρει τη θέση οποιουδήποτε εκ των τεσσάρων μελών του πληρώματος ενός M1A2. Υπάρχει όμως και ένας ενδιάμεσος τρόπος χειρισμού, για όσους επιζητούν την ισορροπία ανάμεσα στο ρεαλισμό και την απλότητα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Για τα γραφικά του πεδίου της μάχης οι δημιουργοί του παιχνιδιού κατασκεύασαν τη Voxel Space 2 engine, για την οποία δηλώνουν πολύ υπερήφανοι. Αξιοποιώντας τους MMX επεξεργαστές, το εν λόγω σύστημα απεικονίζει ρεαλιστικούς τρισδιάστατους χώρους σε γραφικά υψηλής ανάλυσης και ατμοσφαιρικά εφέ (ομίχλη, καπνός). Παρ' όλα αυτά, δεν τα καταφέρνει ιδιαίτερα στην απεικόνιση του εδάφους. Ετσι, το Armored Fist II δεν ξεχωρίζει από άλλους εξομοιωτές στον τομέα των γραφικών. Σε αυτόν του ήχου, αντίθετα, η κατάσταση είναι περισσότερο ικανοποιητική, αφού ακούγονται τα παραγγέλματα του πληρώματος, τα εφέ των εκρήξεων και μερικά ταιριαστά μουσικά κομμάτια.

Η δράση είναι οργανωμένη σε διάφορων στόχων αποστολές. Ο παίκτης καλείται να εκπληρώσει μία αποστολή ελέγχοντας ένα ή περισσότερα άρματα (στη δεύτερη περίπτωση καθορίζει το σχηματισμό και τους στόχους τους). Στο δρόμο παραμονεύουν διάφοροι κίνδυνοι όπως ρωσικά tanks T-80, ελικόπτερα Hind και εκτοξευτήρες πυραύλων BMP. Ταυτόχρονα, ο παίκτης μπορεί να καλέσει προς υποστήριξη στρατιωτικές μονάδες εδάφους και αέρος.

Βασιζόμενο σε όλα αυτά τα στοιχεία το παιχνίδι αποκτά ιδιαίτερο στρατηγικό ενδιαφέρον που, σε συνδυασμό με τις τρεις δυνατότητες χειρισμού, μας δίνει έναν πολύ επιτυχημένο εξομοιωτή. Δυστυχώς, όμως, δεν μας δίνει κι ένα ευχάριστο παιχνίδι. Παρά τα θετικά χαρακτηριστικά του και τις πολλές multiplayer δυνατότητες που διαθέτει, το Armored Fist II κουράζει γρήγορα τον παίκτη, αφού η δράση είναι σχεδόν πάντα η ίδια. Το γεγονός αυτό, συνδυαζόμενο με ορισμένα bugs που παρουσιάζονται (στο σύστημα της δοκιμής το παιχνίδι, χωρίς προφανή λόγο, δεν "έβλεπε" πότε-πότε την κάρτα ήχου AWE 64), με κάνει επιφυλακτικό απέναντι στο δημιούργημα της Novalogic. Παρ' όλα αυτά, δεν μπορεί κανείς να παραγνωρίσει την επιτυχημένη προσπάθεια της εταιρίας να παρουσιάσει έναν ρεαλιστικό και πλήρη εξομοιωτή άρματος μάχης.

του Σπύρου Παράσχη

ΕΤΑΙΡΙΑ
NOVALOGIC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-120, 4x CD-ROM, 16MB, SVGA, SB

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Plotline (Σολωμού 28, τηλ.: 3834735).



Εικόνα από το πεδίο της μάχης.



Η Novalogic είναι υπερήφανη για την τρισδιάστατη απεικόνιση και τα εφέ του παιχνιδιού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	79
GAMEPLAY	70
ΑΝΤΟΧΗ	73

70



Παρά τα θετικά χαρακτηριστικά του, κουράζει γρήγορα τον παίκτη.

STRATEGY

DARK REIGN

Τα παιχνίδια πραγματικού χρόνου εδώ και αρκετό καιρό έχουν εδραιωθεί ως πρότυπο για κάθε καινούρια παραγωγή. Από τη στιγμή που οι επεξεργαστές επέτρεψαν την κατάργηση των γύρων παιχνιδιού -οι οποίοι είχαν προέλθει από τα επιτραπέζια- ολοένα περισσότεροι τίτλοι εμφανίζονται να συγκαταλέγουν το λεγόμενο real timing στα προτερήματά τους.

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, Win95, 16MB, SVGA 1MB, SoundBlaster, 90MB HD, 2x CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).

Από την εποχή των πρώτων διδαξάντων -Dune 2 και Command and Conquer- πολλά έχουν αλλάξει. Οι παράμετροι των real time games συνεχώς βελτιώνονται, αφού οι κατασκευαστές αποκτούν ολοένα μεγαλύτερη πείρα όσον αφορά στην playability ενός τέτοιου παιχνιδιού. Τα πράγματα δεν έχουν αποκρυσταλλωθεί πλήρως ακόμα, καθώς κατά καιρούς έχουν χρησιμοποιηθεί διάφορες καινοτομίες πάνω στο βασικό μοτίβο με ποικίλα αποτελέσματα. Εντούτοις, τώρα πια οι προσπάθειες επικεντρώνονται στην πληρότητα (και τη μεγαλύτερη δυνατή απλότητα) του χειρισμού, κάτι το φυσικό, αν αναλογιστεί κάποιος τις εγγενείς δυσκολίες που παρουσιάζει η μετάβαση από το σύνθετο τρόπο παιξίματος των παιχνιδιών γύρων σε μία μορφή, η οποία μόνο μέσω των υπολογιστών είναι υλοποιήσιμη. Το νέο δημιούργημα της Activision, ονόματι Dark Reign, δεν θα μπορούσε να ξεφύγει από τον κανόνα της δράσης σε πραγματικό χρόνο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Επιπλέον, καταφέρνει να συμπεριλάβει πολλά από τα καλά στοιχεία που έχουμε δει κατά καιρούς σε ανάλογα παιχνίδια και "λύνει" τα χέρια του παίκτη ως προς το χειρισμό.



Το σενάριο του παιχνιδιού θα σας μεταφέρει στο εσωτερικό ενός σκάφους διαφυγής, αρκετούς αιώνες στο μέλλον. Τη διακυβέρνηση του Γαλαξία έχει πάρει στα χέρια της μία τεράστια οργάνωση, η JDA, που ξεκίνησε στις αρχές του 21ου αιώνα ως απλός οργανισμός μεταφοράς των κρατουμένων σε φυλακές σε τροχιά. Μέσα από πολιτικές συγκυρίες, αυτή η ένωση των δεσμοφυλάκων κατάφερε να συγκεντρώσει την εξουσία στο πρόσωπό της.

Οι ανθρωποφύλακες, βέβαια, δεν ήταν οι κατάλληλοι άνθρωποι για να ασκούν εξουσία και σύντομα μία στυγνή δικτατορία δυνάστευσε το ανθρώπινο γένος. Εφθασαν μάλιστα στο σημείο να προγραμματίσουν γενετικά ολόκληρους πληθυσμούς, ώστε αυτοί να φέρουν ένα ανεξίτηλο σημάδι στα μάτια τους και να πεθαίνουν στην ηλικία των 25 ετών, για να μην μπορέσουν ποτέ να προβάλουν οργανωμένη αντίσταση.

Ορισμένοι όμως από τους υπόδουλους κατόρθωσαν να συμμαχήσουν με κάθε δυσαρεστημένο, να οργανωθούν σε μία ένωση, η οποία ονομάστηκε Freedom Guard, και να ξεκινήσουν ανοικτό πόλεμο ενάντια στην JDA. Ο πόλεμος μαινόταν για αιώνες και κατέστρεψε πολλούς πλανήτες. Οταν κατέστρεψε και το δικό σας, διαφύγατε στο ανοιχτό διάστημα, όπου συναντήσατε ένα πε-

ρίεργο όχημα να περιφέρεται άσκοπα. Στο εσωτερικό του ανακαλύψατε ένα υπολογιστικό σύστημα, το οποίο δημιούργησε πριν από χρόνια ο Togra, μία σχεδόν μυθική μορφή που αντιστάθηκε με τον τρόπο του στην JDA. Αν περάσετε μία σειρά από δοκιμασίες, οι οποίες αναπαριστούν μάχες μεταξύ των δύο στρατών, θα "ξεκλειδώσετε" ένα άνοιγμα σε άλλη διάσταση, έτσι ώστε να επιστρέψει ο Togra και να θέσει τέλος στην τυραννία. Το σενάριο είναι οπωσδήποτε πρωτότυπο, ενώ έχει πολύ μεγαλύτερη έκταση και βάθος από όσα επιγραμματικά χωράνε σε ένα review. Θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε δέκα αποστολές από όποια πλευρά θέλετε, αλλά το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο.

Στο παιχνίδι, τώρα, καθεμία από τις αποστολές έχει αρκετά διαφορετικό χαρακτήρα από τις άλλες, ενώ είναι πολλοί οι στόχοι τους οποίους θέτουν. Το σύστημα χειρισμού δεν διαφέρει από αυτό στα περισσότερα παιχνίδια του είδους, μόνο που τώρα η ομαδοποίηση και διαχείριση των μονάδων σας είναι μία αρκετά εύκολη υπόθεση. Εικονίδια στο πάνω μέρος της οθόνης θα σας βοηθήσουν να κάνετε πολλές από τις βοηθητικές λειτουργίες, ενώ οι εντολές στις μονάδες σας δίνονται με ιδιαίτερα εύκολο τρόπο.

Οι βασικές παράμετροι έχουν να κάνουν με την κατασκευή εργοστασίων, αρχηγείων και άλλων κτιρίων, τα οποία αναβαθμιζόμενα προσφέρουν ολοένα δυνατότερες μονάδες. Μπορείτε επίσης να φτιάξετε μία μεγάλη γκάμα από επισκευαστικές ή θεραπευτικές μονάδες και κτίρια, τα οποία θα εγγυηθούν τη μακροζωία των πολεμικών οχημάτων και στρατιωτών σας. Βασική προϋπόθεση για να επιτύχετε είναι να βρίσκετε πηγές νερού και να το μεταφέρετε στα ειδικά εργοστάσια που θα το μετατρέψουν σε ύλη και ενέργεια, ώστε να κατασκευάζετε οτιδήποτε.

Η τεχνητή νοημοσύνη των μονάδων σας, όπως και αυτών του αντιπάλου, είναι ιδιαίτερα αναπτυγμένη. Ετσι, δεν θα παρατηρήσετε φαινόμενα όπως η απώλεια κατά το ήμισυ του δυναμικού σας στο δρόμο ή η απαθής στάση του σε μία επίθεση. Εντύπωση μου έκανε το γεγονός ότι, αν διατάξετε ένα group να πάει επειγόντως σε συνεργείο ή νοσοκομείο, δεν θα φύγουν όλοι αλλά μόνο όσοι έχουν υποστεί ζημιές. Απλό, θα μου απαντήσετε.

Τέτοια στοιχεία όμως είναι που κάνουν ένα παιχνίδι εύχρηστο, χωρίς να κουράζουν τον παίκτη με επαναλαμβανόμενες κινήσεις. Εχετε μάλιστα την επιλογή να καθορίσετε σε μεγάλο βαθμό τη συμπεριφορά των στρατιωτών και των οχημάτων σας, ώστε να αντιδρούν σε κάθε ενδεχόμενο όπως εσείς θέλετε.

Η ποικιλία τους είναι ακόμα ένα δυνατό σημείο: Υπάρχουν πολλά οχήματα, διάφοροι τύποι πεζικού, ιπτάμενες μονάδες, τεχνικοί, γιατροί, κατάσκοποι που μεταμορφώνονται σε στοιχεία του background(!), κατασκευαστικά και βοηθητικά οχήματα καθώς και ιδιαίτερες μονάδες για κάθε στρατό.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να ξεφεύγουν πολύ από το μέσο όρο. Οι πίστες είναι καλοσχεδιασμένες, αν και χωρίς interactivity, αλλά τα sprites κάπως μικρά, χωρίς όμως να γίνονται δυσδιάκριτα. Υπάρχουν ένα μέτριο εισαγωγικό video μικρής διάρκειας καθώς και ικανοποιητικό animation στα menus.

Ο ήχος του Dark Reign είναι αρκετά καλός, καθώς περιλαμβάνει όλα τα εφέ που θα περιμένατε να ακούσετε από φουτουριστικές μάχες. Επιπλέον, υπάρχει speech στα σημεία που χρειάζεται, ενώ ακόμα καλύτερη είναι η μουσική που δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα. Στα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού συγκαταλέγονται ο editor, που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε δικές σας πίστες και σενάρια, καθώς και η multiplayer υποστήριξη.

Το Dark Reign, χωρίς να αποτελεί κάτι το εξαιρετικό από πλευράς γραφικών και καινοτομιών, δίνει μαθήματα εύκολου και κυρίως αποτελεσματικού χειρισμού.

Πρόκειται για ένα στοιχείο που απογειώνει το gameplay και ικανοποιεί και τον πλέον απαιτητικό φίλο της στρατηγικής.



Στα δεξιά οι επιλογές. Στη μέση κάτι φλεγόμενα laser. Start again.



Ο εισβολέας ανακαλύφθηκε και θα πάρει αυτό που του αξίζει.



Μαζικές επιθέσεις: Η καλύτερη στρατηγική.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	89

89



Ενα παιχνίδι που θα ικανοποιήσει όλους τους φίλους των strategy games.

SIMULATION

SABRE ACE

Στις 24 Ιουνίου του 1950 και ώρα 04:00, ο πόλεμος στην Κορέα άρχισε, όταν οκτώ βορειοκορεατικές μεραρχίες, υποστηριζόμενες από ρωσικής κατασκευής άρματα T-34, πέρασαν τον 38ο παράλληλο μέσα στη Νότια Κορέα και σκόρπισαν την καταστροφή σε ό,τι βρήκαν μπροστά τους. Ο πόλεμος ήταν αναπόφευκτος.

Το Sabre Ace: Conflict Over Korea σας δίνει την ευκαιρία να υπερασπίσετε τη Νότια Κορέα μέσα από το πιλοτήριο των P51 Mustang, F-80 Shooting Star και F-86 Sabre. Φυσικά, παρέχεται η δυνατότητα σε όσους το επιθυμούν να γεμίσουν τους ουρανούς με YAK-9 και MIG-15.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Για πρώτη φορά, λοιπόν, από ό,τι μπορούμε να θυμηθούμε, ο πόλεμος της Κορέας γίνεται σενάριο για flight simulator. Στο multiplayer game μπορείτε να παίξετε μέσω δικτύου, modem ή σειριακά. Στο Career menu, και αφού επιλέξετε το στρατόπεδό σας, σας δίνεται η δυνατότητα -αν θέλετε- να δοκιμαστείτε πρώτα στο Training mode ή να ριχτείτε κατευθείαν στη μάχη. Σε αυτό το σημείο παρατηρείται το πρώτο γκρίζο σημείο του παιχνιδιού. Το σύνολο των αποστολών δεν ξεπερνά τις 40, αριθμός που θεωρείται σχετικά μικρός. Επίσης, παρατηρείται σχεδόν ολοκληρωτική απουσία σχεδίασης των αποστολών, ενώ ο χώρος μέσα στον οποίο κινείστε μοιάζει υπερβολικά "άδειος". Η σχεδίαση των αποστολών είναι γραμμική, επιτρέποντας τη μετάβαση στις επόμενες μόνο αν εκπληρώνετε την τρέχουσα αποστολή. Μόλις βρεθείτε στον αέρα, το πρώτο που παρατηρείτε είναι τα γραφικά. Τα αεροσκάφη είναι όμορφα σχεδιασμένα με τεχνικές φωτορεαλισμού. Δοκιμάσαμε το παιχνίδι σε Pentium 133 με 3Dfx accelerator Diamond Monster3D με καταπληκτηκικά αποτελέσματα σε ό,τι αφορά τα μοντέλα. Τα textures όμως του εδάφους δεν ήταν εξίσου ικανοποιητικά. Υπερβολικά θολά, δίνουν την εντύπωση ότι όλο το έδαφος είναι μια τεράστια σκακιέρα. Η απεικόνιση του ουρανού δεν είναι άσχημη, αν και τη νύχτα μοιάζει λίγο περίεργος. Οι εξωτερικές όψεις είναι περιορισμένες και σταθερές χωρίς δυνατότητα zoom in/out, ενώ τα cockpits είναι ικανοποιητικά σχεδιασμένα χωρίς κάτι το ιδιαίτερο.



MIG-15 σε κλειστό σχηματισμό λίγο πριν από τη μάχη.

ΕΤΑΙΡΙΑ
VIRGIN INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB RAM, SVGA 2MB, SoundBlaster or Compatible, 67 MB HD, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735.

Ο χειρισμός του αεροσκάφους με πλήκτρα είναι πρακτικά αδύνατος, ενώ με τη χρήση joystick τα πράγματα βελτιώνονται, αλλά όχι σε σημαντικό βαθμό. Η κίνηση, αν και ομαλή, είναι ασύμβατη με την ταχύτητα. (Για παράδειγμα, τα σκάφη στρίβουν ευκολότερα στις υψηλές ταχύτητες!) Δεν υπάρχουν καθόλου blackouts ή redouts και η συμπεριφορά των αεροσκαφών είναι λίγο περίεργη. Γενικά το Sabre Ace μοιάζει περισσότερο με arcade παρά με καθαρό simulation.

Ο ήχος είναι σχετικά φτωχός χωρίς τίποτα σπουδαίο και η μουσική δυστυχώς ανύπαρκτη.

Συνοψίζοντας θα λέγαμε ότι, για όσους θέλουν να προσθέσουν στη συλλογή τους ένα arcade παιχνίδι που αναφέρεται στον -ξεχασμένο από τη βιομηχανία παιχνιδιών- πόλεμο της Κορέας, το Sabre Ace είναι πολύ καλή επιλογή. Αν όμως αναζητάτε έναν πραγματικό simulator με βάθος, ίσως θα πρέπει να το προσπεράσετε.

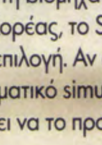
Του Βαγγέλη Παλάντζα



Τα F-80 Shooting Star σε καταδίωξη ενός MIG-15.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	65
ΑΝΤΟΧΗ	80

69



Μάλλον αδύναμο ως simulation.



Head to Head... στη γλώσσα των πιλότων.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Στις 21 Νοεμβρίου 1997 συνέβησαν τρία συνταρακτικά γεγονότα:

(1) Συμπληρώθηκαν 19 χρόνια από τη γέννησή μου (πολύ σημαντικό).

(2) Εγινε στην Αμερική η πρεμιέρα της ταινίας "Mortal Kombat: Annihilation".

(3) Ηρθε στη Θεσσαλονίκη το MORTAL KOMBAT TRILOGY για PC (επιτέλους!).



Μετά 14 μήνες από την κυκλοφορία του παιχνιδιού για κονσόλες, το MKT ήρθε και θα αφήσει τη φήμη του καλύτερου (και τελευταίου) 2D beat'em up. Πρόκειται για την τριλογία του παιχνιδιού που γνωρίζει κάθε gamer, βάζοντας παράλληλα τα θεμέλια για ένα νέο 3D Mortal Kombat, το οποίο βρίσκεται ήδη στα coin-ops. Το παιχνίδι, δυστυχώς, άργησε να κυκλοφορήσει για PCs. Πολλοί ισχυρίζονται ότι δεν μπορεί να ανταγωνιστεί τα τρισδιάστατα beat'em up που κυριαρχούν πλέον στην αγορά. Κατά τη γνώμη μου, η αγορά των 3D παιχνιδιών δεν έχει ωριμάσει ακόμη. Και δεν θα ωριμάσει αν οι δύο μεγάλοι ανταγωνιστές, Street Fighter III και Mortal Kombat 4, δεν κυκλοφορήσουν σε κονσόλες και PCs. Αυτά θα αποτελέσουν το σημείο αναφοράς. Το Mortal Kombat Trilogy διαθέτει τα καλύτερα δισδιάστατα γραφικά που είχε ποτέ beat'em up. Τα νέα backgrounds, τα νέα διπλά μέρη (όπου η δράση ύστερα από uppercut συνεχίζεται στον επάνω όροφο) και η ρεαλιστική και αρκετά ομαλή κίνηση των χαρακτήρων συνθέτουν ένα "διαμάντι". Αναγκάζομαι όμως να το βαθμολογήσω αυστηρά εξαιτίας των "ξεπερασμένων" (σε έναν χρόνο!) 2D γραφικών. Σε ό,τι αφορά τον ήχο, απλώς δεν περιγράφεται. Ο μυστηριακός ήχος που ακούγεται προέρχεται από CD, το οποίο περιέχει τη γνωστή από τα MK3 και MK2 μουσική. Μόνο παράπονο ότι δεν περιλαμβάνεται background μουσική του MK1 (ειδικά τη μουσική του Goro's Lair ήθελα να ακούσω). Τέλος, τα ηχητικά εφέ είναι εκπληκτικά.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Το Mortal Kombat Trilogy δεν είναι απλώς ένα νοσταλγικό παιχνίδι. Το gameplay, το οποίο ανέκαθεν ήταν κορυφαίο, έχει ανανεωθεί, αφού κάθε χαρακτήρας έχει στη διάθεσή του καινούριες ειδικές κινήσεις και νέους τρόπους εξόντωσης των αντιπάλων. Μερικοί χαρακτήρες υπάρχουν σε δύο εκδόσεις, την παλιά και τη νέα (π.χ. ο Rayden), και είναι προσβάσιμοι πατώντας το πλήκτρο select στη Select screen. Στις κινήσεις των χαρακτήρων έχουν προστεθεί τα combos, συνδυαστικές κινήσεις δηλαδή που αυξάνουν την επιθετικότητά τους. Επειδή τα combos συνήθως αποκρούονταν εύκολα με άμυνα (block), προστέθηκε ο δείκτης Aggressor (επιθετικότητα). Κατά τα πρότυπα του Street Fighter, όταν ο παίκτης δεχθεί πολλά χτυπήματα (και ιδιαίτερα όταν κρατά άμυνα) συμπληρώνεται σιγά-σιγά ο δείκτης Aggressor. Οταν γεμίσει, ο παίκτης βλέπει τον αντίπαλο θολό (σαν να ζαλίζεται) και αργεί να αντιδράσει, με αποτέλεσμα να είναι ευάλωτος. Τέλος, τα επίπεδα δυσκολίας αυξήθηκαν από 3 σε 4 (Novice, Warrior, Master, Champion).

Φυσικά, τίποτα δεν είναι τέλειο. Δυστυχώς, το πληκτρολόγιο δεν ανταποκρίνεται τόσο γρήγορα όσο στο MK3, κάτι που δυσκολεύει τον παίκτη και μειώνει το gameplay. Επίσης, το manual αναγράφει λανθασμένα ότι τα πλήκτρα start και select είναι του δεύτερου παίκτη (είναι τα Z και x αντίστοιχα). Επίσης, ενώ στο MK3 η έξοδος ήταν απλή υπόθεση (πλήκτρο ESC οπουδήποτε), εδώ γίνεται σύνθετη. Κατά τη διάρκεια της δράσης χρησιμοποιείτε για αυτόν το σκοπό το πλήκτρο ESC, στον αγώνα πρέπει πρώτα να παγώσετε το παιχνίδι με το πλήκτρο start, έπειτα να κάνετε select και με τα βελάκια να επιλέξετε Quit, ενώ οπουδήποτε αλλού (π.χ. Options) απλώς δεν μπορείτε να βγείτε από το παιχνίδι! (Μόνο με reset!)

Γενικά, το Mortal Kombat Trilogy, παρά τα μικροbugs του, αποδείχθηκε στο σύστημα δοκιμής (Cyrix 6x86-P-150+, 32 MB RAM, 1 MB SVGA) ένα πολύ γρήγορο παιχνίδι που θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας για πολύ καιρό, αφού οι 32 παίκτες (+5 κρυφοί) αυξάνουν την αντοχή του στο χρόνο και υποστηρίζεται network game και tournament 8 παικτών!

Του Νάσου Κανάρη

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	97
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	95

95



Το έπος των beat 'em up στη διάθεσή σας!

STRATEGY

GETTYSBURG

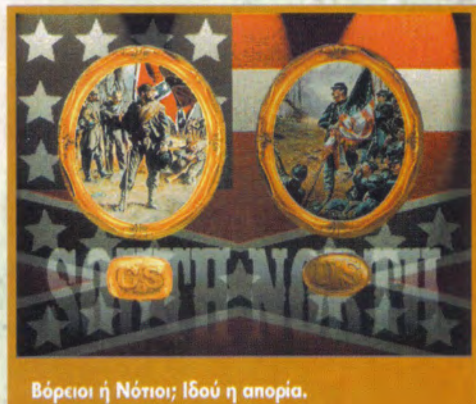
Το όνομα Sid Meier σίγουρα λέει πολλά στους fans των παιχνιδιών στρατηγικής. Δεν θα ήθελα να αναφερθώ (για ακόμη μία φορά) στα πολλά και εκπληκτικά ως προς το σχεδιασμό παιχνίδια που έχει δημιουργήσει, γιατί κινδυνεύω να χαρακτηριστώ -το λιγότερο- ...κολλημένος ή γραφικός.

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Αυτό που ίσως να μη γνωρίζετε όλοι είναι πως ο Sid Meier έχει αποχωρήσει εδώ και αρκετό καιρό από τη Microprose και έχει δημιουργήσει μαζί με τους συνεργάτες του τη δική του εταιρία παραγωγής, η οποία ονομάζεται Fireaxis.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Ενα από τα πρώτα παιχνίδια της εταιρίας που φέρει την υπογραφή του είναι το Gettysburg, το οποίο αναφέρεται στην ομώνυμη μάχη του αμερικανικού εμφυλίου. Ο ίδιος ο Sid Meier αναφέρει ότι ανέκαθεν τον ενδιέφερε η σχετική θεματολογία και ότι σκεφτόταν διάφορα σχέδια για την υλοποίηση ενός τέτοιου παιχνιδιού εδώ και πολλά χρόνια. Οντας "νέος" στο σχεδιασμό παιχνιδιών πραγματικού χρόνου (η πλειονότητα των παιχνιδιών του είναι turn based), ήθελε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που να συνδυάζει τη real time δράση με την προσεγμένη στρατηγική, χωρίς το αποτέλεσμα να θυμίζει τον "ακαταλαβίστικο καβγά στο κέντρο της οθόνης" των άλλων strategy games. Μοναδικό κριτήριο του Sid, άλλωστε, είναι το αν "τραβά" τον ίδιο το παιχνίδι που σχεδιάζει. Το Gettysburg είναι μία μικρή πόλη της Πενσιλβάνια, στα υψώματα της οποίας δόθηκε και η σημαντικότερη μάχη του εμφυλίου. Αν ο (θρυλικός) στρατηγός Lee των Νοτίων κέρδιζε τη μάχη αυτή, θα μπορούσε να προχωρήσει ανενόχλητος στα μετόπισθεν των Βορείων, καταλαμβάνοντας ίσως και την ίδια την Ουάσινγκτον. Τότε η συνθηκολόγηση θα ήταν βέβαιη και η παγκόσμια ιστορία θα είχε αλλάξει δραματικά, αφού οι Η.Π.Α. θα χωρίζονταν σε δύο κομμάτια. Κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού έχετε τη δυνατότητα να παίξετε οποιοδήποτε κομμάτι της μάχης, η οποία κράτησε τρεις ολόκληρες ημέρες και κρίθηκε κατά την τελική επίθεση των Νοτίων, όπου αποδεκατίστηκαν 16.000 άντρες. Τα κομμάτια της μάχης ("σενάρια" κατά το παιχνίδι) ακολουθούν μία λογική σειρά, σύμφωνα με τα ιστορικά δεδομένα αλλά και ανάλογα με το βαθμό επιτυχίας που σημειώσατε στο αμέσως προηγούμενο σενάριο. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να παίξετε ολόκληρη τη μάχη ή ακόμα και εντελώς υπο-



Βόρειοι ή Νότιοι; Ιδού η απορία.



θετικά σενάρια. Σε κάθε περίπτωση, έπειτα από ένα briefing που σας ενημερώνει για την ισχύουσα κατάσταση, θα βρεθείτε στο πεδίο του Gettysburg που καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης. Εκεί θα δείτε παρατεταγμένες τις δυνάμεις σας (και όσες εχθρικές μπορούν να διακρίνουν οι στρατηγοί σας), έτοιμες να δεχθούν διαταγές. Υπάρχουν τρία είδη μονάδων: πεζικό, ιππικό και πυροβολικό. Εντούτοις, το δεύτερο υπάρχει σε ελάχιστες περιπτώσεις και μόνο από την πλευρά των Βορείων, καθώς στη συγκεκριμένη μάχη το ιππικό των Νοτίων είχε αποκοπεί από τον κύριο όγκο του στρατού και βρισκόταν 75 μίλια μακρύτερα. Οι μονάδες σας είναι χωρισμένες σε συντάγματα. Καθένα από αυτά απεικονίζεται με ένα πλήθος 5 έως 20 ανδρών, οι οποίοι αντιπροσωπεύουν 100 έως 700 πραγματικούς. Τα συντάγματα μπορούν να οργανωθούν σε ταξιαρχίες, για να λειτουργούν πολλά μαζί και να παίρνουν διαταγές από τον αντίστοιχο ταξίαρχο.

Υπάρχει, βέβαια, και η οργάνωση σε επίπεδο στρατιάς, αλλά μόνο για να συγκεντρώνετε το διασκορπισμένο στρατό σας. Οταν επιλέγετε ένα σύνταγμα ή μία ταξιαρχία, έχετε κάποιες δυνατότητες κίνησης και αλλαγής σχηματισμών, σύμφωνα με το τι θέλετε να κάνετε. Αν πρόκειται να διασχίσετε γρήγορα μία απόσταση, πρέπει να παρατάξετε τους άνδρες σας σε στήλες, για να εκμεταλλευτείτε τους δρόμους και τα μονοπάτια. Σε ανοιχτό πεδίο πρέπει βέβαια να τους παρατάξετε σε γραμμές, ώστε να έχετε τη μέγιστη δύναμη πυρός. Ολα αυτά γίνονται μέσω ειδικών buttons στο κάτω μέρος της οθόνης, ενώ φυσικά υπάρχουν πολλά ακόμη που αφορούν σε κάθε ενέργεια την οποία θα μπορούσε να κάνει ένας εκπαιδευμένος στρατός. Ο χειρισμός των συνταγμάτων και των πυροβολαρχιών γίνεται με τον ευκολότερο δυνατό τρόπο, ενώ για την κίνησή τους σε οποιοδήποτε σημείο της μάχης απλά τραβάτε μία γραμμή από το σύνταγμα ως τον τελικό προορισμό του. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την απόδοση και το ηθικό των στρατιωτών σας. Δεν θα δυσκολευτείτε ιδιαίτερα να μπείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού. Σε σύντομο χρονικό διάστημα θα είστε σε θέση να γνωρίζετε όλες τις παραμέτρους οι οποίες θα σας δώσουν στρατηγικά πλεονεκτήματα. Κατά τη διάρκεια της εκστρατείας έχετε τη δυνατότητα να καθορίσετε τόσο τη συμπεριφορά των αντιπάλων σας και το επίπεδο δυσκολίας όσο και το αν τα πράγματα θα ακολουθήσουν την αυστηρά ιστορική ή μια εντελώς τυχαία πορεία. Το πεδίο της μάχης είναι σχεδιασμένο άψογα και με πλήθος λεπτομερειών. Επιπλέον, υπάρχουν πολλά επίπεδα zoom που διατηρούν τον ίδιο βαθμό λεπτομέρειας και την ίδια κορυφαία ποιότητα, χωρίς μάλιστα να επιβαρύνουν τον επεξεργαστή. Υπάρχουν δε αρκετά καλά videos και κορυφαίες στατικές οθόνες. Ο ήχος κινείται σε εξίσου υψηλά επίπεδα (ακούγονται μέχρι και οι κραυγές των επιτιθέμενων), το speech βοηθά πολύ στη δημιουργία της ανάλογης ατμόσφαιρας, ενώ η μουσική λάμπει διά της απουσίας της, χωρίς αυτό να αποτελεί μειονέκτημα για το συγκεκριμένο τίτλο. Πολύ καλά και κατατοπιστικά είναι τα ελληνικά manuals που συνοδεύουν το πακέτο. Το Gettysburg δεν θυμίζει και τόσο τα παλαιότερα παιχνίδια του Meier και, αν περιμένατε κάτι ανάλογο, θα απογοητευτείτε. (Περιμένετε όμως το Alpha Centuri, τη συνέχεια του Civilization.)

Είναι, ωστόσο, εξαιρετικά εθιστικό και αποτελεί αναμφισβήτητα ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής που μπορείτε να βρείτε. ■

ΕΤΑΙΡΙΑ

FIREAXIS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

CPU P 90MHz, 16MB, SVGA, SoundBlaster, 70MB, 2x CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Plotline (Σολωμού 28, τηλ.: 3834735).



Οι πυροβολαρχίες περιμένουν την κατάλληλη στιγμή για να μπουν στη μάχη.



Το replay μετά το πέρας ενός σεναρίου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	88

92



Ενα από τα καλύτερα historical war strategy games που μπορείτε να βρείτε αυτή την εποχή.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τι είναι αυτό, βρε παιδιά; War strategy από τον Sid Meier; Κι εμείς οι καημένοι που περιμέναμε κάτι πρωτότυπο από τον άνθρωπο που μας έδωσε τα Civilization και Railroad Tycoon... Τι να κάνουμε, όμως... Φαίνεται πως οι επαναστατικές ιδέες δεν γεννιούνται κάθε μέρα. Συμπαθητικό παιχνιδάκι κατά τα άλλα, αλλά αυτό το "Sid Meier's" στον τίτλο είναι τελικά πολύ βαρύ. Δεν πειράζει, ίσως την επόμενη φορά...

Βαγγέλης Κράτσας

STRATEGY

SUB CULTURE

Βαθιά μέσα στους ωκεανούς, ζει και αναπτύσσεται ένας αλλόκοτος πολιτισμός. Οι ομοιότητές του με τον ανθρώπινο είναι πολλές: διαθέτει οργανωμένες πόλεις και προηγμένα τεχνολογικά υποβρύχια οχήματα, και αναλώνεται σε πολέμους και καταστροφές - αφήστε που και οι τηλεοπτικές εκπομπές του είναι χάλια.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Η μόνη διαφορά από το δικό μας πολιτισμό βρίσκεται στο μέγεθος. Βλέπετε, τα υποβρύχια ανθρωπάκια μόλις και μετά βίας φθάνουν το ένα εκατοστό ύψος - ή, τουλάχιστον, έτσι μας τα περιγράφει η UbiSoft παρουσιάζοντάς μας με περηφάνια το Sub Culture.





Στο παιχνίδι υποδύεστε τον Bubba Kosh. Ο Bubba είχε μόλις επενδύσει όλες τις οικονομίες του σε ένα μικρό εργοστάσιο επεξεργασίας μεταλλευμάτων, όταν ξαφνικά η καταστροφή χτύπησε την πόρτα του. Ενα κονσερβοκούτι, που πετάχτηκε από ένα πλοίο στην επιφάνεια (μην ξεχνάτε ότι αναφερόμαστε σε ανθρωπάκια ύψους ενός εκατοστού!), διέλυσε τα όνειρά του και τον άφησε χωρίς στέγη και λεφτά. Ετσι, με μόνο εξοπλισμό το μίνι υποβρύχιό του, θα πρέπει να ξαναχτίσει σιγά-σιγά τη ζωή του. Πώς θα το κάνει αυτό; Απλώς θα περιφέρεται στο βυθό ψάχνοντας για πολύτιμα μεταλλεύματα, τα οποία στη συνέχεια θα δίνει προς επεξεργασία στα ειδικευμένα εργοστάσια και θα πουλά στις διάφορες υποβρύχιες πόλεις. Μόνο που ο δύστυχος ο Bubba ζει σε ταραγμένα χρόνια. Ο εμφύλιος ανάμεσα στους Bohine και τους Procha μαίνεται. Αν υπολογίσετε και τους πειρατές, οι οποίοι λυμαίνονται τους ανύποπτους εμπόρους, καταλαβαίνετε ότι ο βυθός είναι γεμάτος κινδύνους για όλους τους φιλόδοξους μικρέμπορους.



Πέρα από την ενδιαφέρουσα υπόθεση, το Sub Culture έχει και άλλα προσόντα ώστε να κατακτήσει τις καρδιές σας. Καταρχήν, το χιούμορ του. Η UbiSoft προσπάθησε να εκμε-

ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΕΣ 3D: ΑΞΙΖΟΥΝ;



Σε κοντινές λήψεις η έλλειψη εξειδικευμένης τρισδιάστατης κάρτας γίνεται φανερή.

Το Sub Culture είναι ένα παιχνίδι που εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις καινούριες 3D κάρτες γραφικών. Αν είστε ο ευτυχής κάτοχος μιας τέτοιας κάρτας, τότε θα απολαύσετε γραφικά που κινούνται με μεγάλη ταχύτητα, διαθέτουν ζωηρούς χρωματισμούς και εξαιρετικά οπτικά εφέ.

Σε έναν υπολογιστή εξοπλισμένο με συμβατική κάρτα γραφικών, το Sub Culture παραμένει playable και ευχάριστο στο μάτι, αν και δεν θα σας αφήσει με ανοιχτό το στόμα. Σε σύγκριση με την 3D accelerated έκδοση, εδώ θα διαπιστώσετε κυρίως τη χαμηλότερη ταχύτητα, τον τετραγωνισμό των γραφικών σε κοντινές λήψεις και τη λιγότερο ομαλή απόδοση του περιβάλλοντος.



Θα περάσετε πολλές ώρες αναζητώντας μεταλλεύματα.

ταλλευτεί πέρα ως πέρα το εύρημα των μικροσκοπικών ανθρώπων δημιουργώντας κωμικές καταστάσεις. Για παράδειγμα, εκεί που πορεύεστε στο σιωπηλό δρόμο σας, είναι πολύ πιθανό να δείτε δίπλα σας να βυθίζεται μια γόπα από τσιγάρο (μεγαλύτερη από το σκάφος σας!), την οποία πέταξε στη θάλασσα κάποιος ασυνείδητος. Πολύ καλός είναι και ο χειρισμός του σκάφους, που δεν θα προξενήσει προβλήματα, καθώς και ο ήχος.

Παρ' ότι ο βυθός είναι κατά βάση σιωπηλός, τα διάφορα εφέ -όπως οι ήχοι των μηχανών- είναι επιτυχημένα, ενώ η ambient ηχητική επένδυση ντύνει άψογα τη δράση.

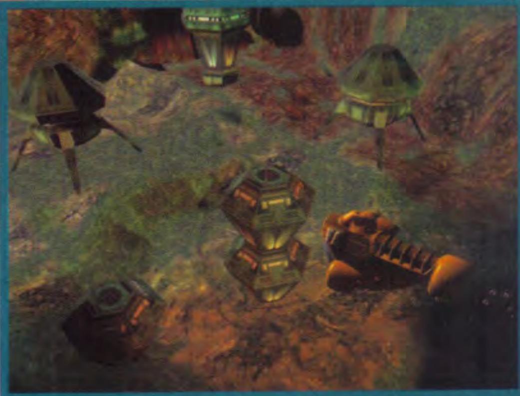
Ο τομέας, όμως, στον οποίο το Sub Culture "πετά" (ή μήπως... κολυμπά!) είναι τα γραφικά. Η απόδοση του υγρού στοιχείου έχει γίνει με καταπληκτικό τρόπο. Τα background γραφικά όπως οι βράχοι, η άμμος, τα κοράλλια και τα φύκια είναι σχεδιασμένα με ρεαλιστικό τρόπο, ενώ τα διάφορα σκάφη και τα πλάσματα του βυθού -για παράδειγμα, θαλάσσιες χελώνες, καρχαρίες και σελάχια- είναι όμορφα και κινούνται με αληθοφάνεια. Επίσης, καταπληκτική είναι η χρήση του φωτισμού.

Συχνά θα δείτε μερικές ακτίνες φωτός να σπάνε το σκοτάδι και να φθάνουν στο βυθό, ενώ τα διάφορα εφέ όπως η ομιχλώδης απόδοση των μακρινών τοπίων, οι μπουρμπουλήθρες και τα lens flares συμπληρώνουν την υπέροχη εικόνα. Το μόνο που τη σκιάζει, στα μάτια ενός αυστηρού κριτή, είναι οι μέτριες εκρήξεις.



Ενα μήνυμα που δεν θα δείτε συχνά, αφού το παιχνίδι είναι μάλλον εύκολο.

Αγνοώντας τις προδιαγραφές της UbiSoft, μην επιχειρήσετε να παίξετε το παιχνίδι, αν δεν έχετε τουλάχιστον έναν Pentium στα133. Φυσικά, το παιχνίδι δείχνει τον καλύτερο εαυτό



Προσεγγίζοντας μια υποβρύχια βάση.

του (και αποδίδει τα προαναφερθέντα εφέ) με μια εξειδικευμένη κάρτα γραφικών. Στο CD περιέχονται εκδόσεις για τα γνωστότερα chipsets (PowerVR, Voodoo, Verite), ενώ όλοι οι υπόλοιποι 3D accelerators υποστηρίζονται μέσω Direct3D.

Συνολικά, το Sub Culture είναι ένα πρωτότυπο και εξαιρετικά ευχάριστο παιχνίδι που θα σας προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης. Δυστυχώς, το σχετικά μικρό μέγεθος και η ευκολία του ίσως το καταστήσουν κάπως περιορισμένου ενδιαφέροντος για τους πεπειραμένους παίκτες.

Οι κοινοί θνητοί, όμως, μπορούμε να το χαρούμε άφοβα. ■

ΕΤΑΙΡΙΑ
UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90 MHz, Win 95, 80MB HD, 4x CD-ROM, 16MB, SVGA, SoundBlaster,
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η εταιρία Microstar (Κονοπισοπούλου 30, τηλ.: 6498974).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	79
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	88

83



Ενα πρωτότυπο και ευχάριστο παιχνίδι που θα σας διασκεδάσει αρκετά.

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΙΣΤΟΡΙΑ



Δεν είναι παιχνίδι, είναι τρόπος ζωής!

Το Sub Culture ξαναφέρνει στο προσκήνιο ένα είδος παιχνιδιών που κατά το παρελθόν γνώρισαν τεράστια επιτυχία αλλά, ξαφνικά, χάθηκαν. Πρόκειται για τα παιχνίδια "εμπορικής στρατηγικής". Σε αυτά ο παίκτης έχει σκοπό να αποκτήσει με κάποιο τρόπο αγαθά, τα οποία στη συνέχεια θα πουλήσει, ώστε με το κέρδος του να συνεχίσει τις εμπορικές δραστηριότητές του. Ισως ο γνωστότερος εκπρόσωπος του είδους είναι το Elite που εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο BBC micro (ένα καταπληκτικό, αν και παρεξηγημένο στην Ελλάδα, home computer). Ο παίκτης ξεκινούσε την καριέρα του με ένα μικρό σκάφος και είχε ως στόχο να γίνει ο ισχυρότερος και πιο επικίνδυνος πιλότος στο σύμπαν. Ο τεράστιος χώρος όπου εκτυλισσόταν το παιχνίδι (υπήρχαν χιλιάδες άστρα για εξερεύνηση), το ρεαλιστικό gameplay, οι άφθονες επιλογές που επιτρέπονταν στον παίκτη (π.χ. μπορούσε να κινηθεί ως απλός έμπορος ή ως πειρατής) έδωσαν μυθικές διαστάσεις στο Elite. Δεν είναι τυχαίο το σχόλιο πολλών: "Το Elite δεν είναι ένα απλό παιχνίδι, είναι τρόπος ζωής!"

VERTIGO
MULTIMEDIA & CD-ROM

Racing Games



Grand Theft Auto
12.900



Need for Speed SE
11.900



Streets of Sim City
11.800



Andretti Racing
10.500



International Rally Championship
11.200

Major Releases this month



Pro Pilot
by Sierra

Από το πρώτο σας μάθημα μέχρι την πρώτη σας πραγματική πτήση γίνεται φανερό οτι το Pro Pilot είναι οτι καλύτερο σε ακρίβεια, παρουσίαση και ρεαλισμό. Με πάνω από 100 διαφορετικές πόλεις και αεροδρόμια, πλήρη εγχειρίδια πτήσης, απίθανα γραφικά και χειρισμό, αποτελεί ένα από τα καλύτερα simulation games πολιτικού αεροπλάνου.

13.200



Pandemonium 2
by Crystal Dynamics

Ζήστε ξανά τη δράση και την περιπέτεια στην εκπληκτική συνέχεια του best seller action game, Pandemonium. Με εκπληκτικά 3D γραφικά και υποστήριξη 3DFX, δεκάδες διαφορετικά levels και καταστοφικά όπλα, πολλές καινούργιες κινήσεις, και δεκάδες άλλα χαρακτηριστικά που θα σας προσφέρουν δεκάδες ώρες διασκέδασης...!!!

12.200



F1 Racing
by Ubisoft

Αγώνες ταχύτητας πέρα από τα όρια στον υπολογιστή σας. Μάθετε τα μυστικά της οδήγησης και όσα χρειάζεται να ξέρετε για να ακολουθήσετε την καλύτερη δυνατή πορεία και να κρατηθείτε στις πρώτες θέσεις. Η πιστή τεχνολογική αναπαράσταση και η ακρίβεια στην κατάσταση της πίστας σημαίνουν οτι πρέπει να είσαι ο καλύτερος για να νικήσεις τον καλύτερο...!!!

10.900



Actua Soccer 2
by Gremlin Interactive

Δοκιμάστε τις ικανότητες σας ενάντια στον Allan Shearer και την τρομερή ενδεκάδα του, στο Actua Soccer 2. Παίξτε με 64 διαφορετικές εθνικές ομάδες σε πάνω από 24 διαφορετικά στάδια. Απολαύστε τα εκπληκτικά γραφικά με υποστήριξη 3DFX, το σχολιασμό από τους Barry Davies και Trevor brooking, την τέλεια κίνηση των παικτών, και πολλά άλλα...!!!

11.900



Wing Commander 5
The Prophecy

Επιτέλους η πέμπτη συνέχεια του Wing Commander που όλοι περιμέναμε είναι γεγονός. Και αυτή τη φορά είναι σίγουρα ότι καλύτερο έχετε δει ποτέ.
" Awesome... This looks set to blow all other space games away." PC GAMER.

12.500

Simulation Games



Flight Unlimited
12.300



F-22 Raptor by NovaLogic
12.000



F-22 Air Dominance Fighter
12.400



Joint Strike Fighter
12.100



Apache Longbow 2
11.800

Strategy Games



Pax Imperia 2 Eminent Domain
11.900



Panzer General 2
11.600



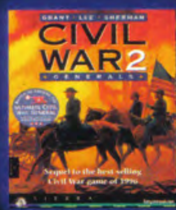
Steel Panthers 3
10.900



MYTH
12.400



WarWind 2 human onslaught
10.200



Civil War 2 Generals
12.400

HINTS & TIPS

Υπάρχει ένα παιχνίδι που επιμένει να σας αντιστέκεται; Εχετε βαρεθεί να βλέπετε συνεχώς το μισητό "Game Over"; Θέλετε να δείτε το όνομά σας στην υψηλότερη θέση του πίνακα των high scores; Ησυχάστε, η στήλη "Hints & Tips" είναι εδώ. Στις σελίδες που ακολουθούν θα βρείτε τεχνάσματα, επεμβάσεις και συμβουλές για τα πλέον πρόσφατα παιχνίδια, ώστε να κάνετε τη ζωή σας ευκολότερη. Αν και εσείς γνωρίζετε κάποιο ενδιαφέρον hint ή αν θέλετε βοήθεια σε κάποιο παιχνίδι, μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω της διεύθυνσης abyss@matrix.kapatel.gr ή στέλνοντας γράμμα στο περιοδικό με την ένδειξη "για τη στήλη των Hints & Tips".

του Σπύρου Παράσχη

Από αυτόν το μήνα, όπως βλέπετε, η στήλη μας ανανεώνεται, φθάνοντας αισίως τις έξι ολόκληρες σελίδες! Ελπίζουμε να μην έχετε παράπονο, αφού πλέον θα βρίσκετε εδώ όλα τα "φρέσκα" tips για τα καινούρια παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτόν τον καιρό. Ξεκινάμε αμέσως λοιπόν, μια και έχουμε μπόλικη δουλειά!



7th Legion

Screamer Rally

Το καλύτερο παιχνίδι ράλι απέκτησε πλέον υποστήριξη για 3Dfx και έγινε ακόμη καλύτερο. Αν θέλετε να έχετε πρόσβαση στα έξτρα αυτοκίνητα και τις επιπλέον πίστες και να τα βλέπετε χωρίς να πρέπει προηγουμένως να έχετε κερδίσει σε όλα τα ράλι, τότε μπορείτε απλώς να γράψετε τους ακόλουθους κωδικούς στο κεντρικό menu του Screamer Rally:

TRAMO: Πρόσβαση σε όλα τα ράλι

CARBO: Πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα

Hardline

Μια πρόσφατη κυκλοφορία της Virgin είναι το Hardline, ένα φιλόδοξο μείγμα shoot'em up και arcade-adventure. Για να βοηθήσετε τον Ted Irvin να επιτύχει στην αποστολή του, θα χρειαστεί να εντοπίσετε το αρχείο "hardline.cfg" και να το ανοίξετε με έναν οποιονδήποτε text editor - για παράδειγμα, με το notepad. Προσθέστε στο τέλος του την ακόλουθη γραμμή (χωρίς τα εισαγωγικά και με όλα τα γράμματα κεφαλαία) και αποθηκεύστε το αρχείο:

"CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG???"

Πλέον μπορείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να χρησιμοποιήσετε τα παρακάτω πλήκτρα:



Abe's Odyssey

X: Γίνεστε άτρωτοι

BACKSPACE: Σκοτώνονται όλοι οι επί της οθόνης εχθροί

HOME: Προμήθεια πυρομαχικών για το βασικό (main) όπλο

INSERT: Πλήρης ενέργεια

PAGE UP: Προμήθεια πυρομαχικών για το περιφερειακό (accessory) όπλο

Constructor

Ο πρώτος... οικοδομικός simulator που εμφανίστηκε με μια πολύ πρωτότυπη διαφημιστική εκστρατεία. Αν οι αντίπαλες συντεχνίες σάς προβληματίζουν, φορτώστε την DOS έκδοση του Constructor (και όχι αυτή των Windows) και δώστε στην οθόνη επιλογής παικτών έναν από τους ακόλουθους κωδικούς. Αν το κόλπο λειτουργήσει, τότε θα ακούσετε έναν ήχο. Με το που αρχίσει το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "C" για να ενεργοποιήσετε το cheat. Αν όλα γίνουν σωστά, θα εμφανιστεί το σύμβολο "+" δίπλα στην ημερομηνία.

build909: Πατήστε Ctrl όταν κτίζετε σπίτια και θα κτιστούν αμέσως

cadets552: Με το συνδυασμό ALT και P παίρνετε δόκιμους αστυνομικούς (Police Cadets)

complain840: Με Alt και C απενεργοποιείτε τις αγωγές-παράπονα (complaints)

estates131: Αγοράστε οποιαδήποτε περιοχή χωρίς όρια

fences673: Κτίστε φράχτες όπου θέλετε

gadgets337: Φτιάξτε οποιοδήποτε gadget

gangster822: Μετατροπή των εργατών σε gangsters

loans039: Απεριόριστο δάνειο από την τράπεζα

speed471: Αύξηση της ταχύτητας σε παιχνίδι δικτύου

worker902: Αγορά εργατών (τζάμπα)

Fallout

Ενα από τα παιχνίδια τελευταίας εσοδείας που ξεχώρισαν είναι και το πολύ φιλόδοξο RPG της Interplay, το Fallout. Για να κατατροπώσετε με ευκολία τους αντιπάλους σας στις μάχες, ακολουθήστε την εξής διαδικασία:

1. Μπείτε σε κατάσταση μάχης (combat mode).

2. Πάρτε πυρομαχικά για ένα όπλο και τοποθετήστε τα - μόνο αυτά - στα χέρια του ήρωα.

3. Πλησιάστε έναν αντίπαλο και κάνετε κλικ στο στόχο για να τον πυροβολήσετε.

4. Ο αντίπαλος θα πει: "Did your mama tought you that move?". Τώρα πλέον μπορείτε να παίζετε συνεχώς (με άπειρα turns), χωρίς οι εχθροί να έχουν την ευκαιρία να σας κτυπήσουν.



Fallout

FIFA 98

Αναμφισβήτητα το κορυφαίο ποδοσφαιράκι που έχει κυκλοφορήσει για τους συμβατούς. Αν θέλετε να απολαύσετε μερικές κωμικές καταστάσεις, πηγαίνετε στις επιλογές "Customize squad" και μετά "Player edit" και αλλάξτε το όνομα του παίκτη σε ένα από τα ακόλουθα:

eac rocks
johnny atomic
dohdohdoh
urlofus
xplay
footy

Κάθε φορά που γράφετε μία από τις παραπάνω λέξεις και πατάτε Enter, θα εμφανίζεται ένα menu, στο οποίο μπορείτε να επιλέξετε κάποιες... εικαστικές παρεμβάσεις στο παιχνίδι. Απόλαυση...

Ωραία τα καινούρια κολπάκια του FIFA 98, αλλά δύσκολα στην πραγματοποίησή τους. Εμείς καταγράψαμε όλες τις ειδικές κινήσεις με το πληκτρολόγιο, ώστε να έχετε έναν σαφή οδηγό.



Jedi Knight

Οταν η ομάδα σας έχει την μπάλα:

Πατώντας Alt ή Ctrl και

A = Ο παίκτης περνά την μπάλα πίσω από την πλάτη του και τη φέρνει μπροστά.

S = Προσποίηση με σπάσιμο μέσης.

D = Προσποίηση για σουτ και ντρίπλα.

E = Προσποίηση με αλλαγή κατεύθυνσης.

W = ντρίπλα με περιστροφή 360 μοιρών! Σαν να λέμε reverse στο basket.

Q = Αλλη μια ντρίπλα με προσποίηση.

Διπλό γρήγορο πάτημα του πλήκτρου

A = Σκάψιμο της μπάλας προς τα εμπρός.

S = Μπαλιά "τρύπα".

D = "Τσίμπημα" της μπάλας.

E = Βουτιά για να ξεγελαστεί ο διαιτητής. Ποτέ δεν το έχω καταφέρει.

Οταν ο αντίπαλος έχει την μπάλα:

Alt ή Ctrl και Q = Σπρώξιμο ή γροθιά!

Οταν η μπάλα είναι στον αέρα:

Κρατήστε πατημένο το

A = Κεφαλιά πάσα.

S = Καρφωτή κεφαλιά πάσα.

D = Δυνατή κεφαλιά για γκολ.

Γρήγορο πάτημα και μετά κράτημα του

A = Ψηλό βολέ.

S = Πάσα με βολέ.

D = Σουτ με βολέ.

D και αριστερά ή δεξιά = Ψαλιδάκι.

Στις στημένες φάσεις, με τα Alt και Ctrl βάζετε φάλτσο προς τα δεξιά ή τα αριστερά.

7th Legion

Ενα ενδιαφέρον παιχνίδι real-time στρατηγικής από τη Microprose, αν και δεν βρίσκεται στο ίδιο επίπεδο με τα Total Annihilation και Dark Reign. Για να βοηθήσετε τις στρατιές σας στο παιχνίδι, θα χρειαστεί να επέμβετε στο αρχείο missions.ini που βρίσκεται στο data subdirectory του 7th Legion. Αυτό περιέχει τα profiles για κάθε αποστολή και στο τέλος κάθε profile θα δείτε μια γραμμή που αρχίζει με τη λέξη "PVSTART=" και ακολουθεί μια σειρά περίπου 40 αριθμών. Αυτοί οι αριθμοί, που συνήθως

HINTS & TIPS



Mageslayer

είναι μία σειρά μηδενικών, καθορίζουν με πόσες μονάδες από κάθε είδος θα αρχίσετε. Τα πρώτα 9 νούμερα αντιστοιχούν στις εξής μονάδες:

1 - Ore Carrier
2 - Ore Truck
3 - Crusader
4 - Oppressor
5 - Crucifier
6 - APC
7 - Faith Hammer
8 - Annihilator
9 - Purifier

Το τελευταίο νούμερο αντιστοιχεί στο Mobile Construction Vehicle.

Ετσι, αν η γραμμή για μια αποστολή έχει ως εξής:

PVStart=00100000000000000000000000000000000000001

σημαίνει ότι θα αρχίσετε την αποστολή με ένα Crusader και ένα Mobile Construction Vehicle.

Με λίγο πειραματισμό μπορείτε να μάθετε τι σημαίνουν τα υπόλοιπα νούμερα και να κάνετε τις αποστολές παιχνιδάκι.

Subculture

Το καινούριο παιχνίδι υποβρυχίων και εμπορίου της UbiSoft συνδύασε καταπληκτικά σύγχρονα γραφικά με στοιχεία από το παρελθόν και ξεχώρισε. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να βοηθήσετε τον Bubba να πετύχει, γράφοντας έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

kamikaze: Αυτοκτονία
tonka: Ισχυροποίηση του σκάφους (full strength)
refill: Επαναφορά της ασπίδας στο maximum
mutant: Προστασία από τη ραδιενέργεια
billy: Αύξηση ταχύτητας
tick: Προσθήκη μετρητή ραδιενέργειας
rinse: Πρόσβαση στο επίπεδο 0
dryer: Πρόσβαση στο επίπεδο 1
cotton: Πρόσβαση στο επίπεδο 2
delicates: Πρόσβαση στο επίπεδο 3
tumble: Πρόσβαση στο επίπεδο 4
colours: Πρόσβαση στο επίπεδο 5
halfload: Πρόσβαση στο επίπεδο 6
didit: Επιτυχία στην τρέχουσα αποστολή
bedlk: To "God mode" του παιχνιδιού
haveall: Πρόσβαση σε όλες τις αποστολές
wonga: Αποκτήστε χρήματα

NBA Live 98

Λίγα είναι τα παράπονα από τη νέα έκδοση του NBA Live. Με αυτόν το ρυθμό βελτίωσης προβλέπεται ότι το NBA Live 2005 θα είναι σχεδόν τέλειο. Μέχρι τότε, ακολουθήστε την παρακάτω διαδικασία για να δείτε τις κρυμμένες ομάδες του παιχνιδιού:

Επιλέξτε από το κεντρικό menu "Rosters" και μετά "Create Custom Team". Τώρα δώστε ένα από τα ακόλουθα ονόματα και θα μπορείτε πλέον να παίξετε με τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Τώρα γιατί θα θέλετε να το κάνετε αυτό, αν δεν είστε συγγενής τους, είναι ένα άλλο ζήτημα:

EA Europals, Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA DBuggers, QA Testtubes, TNT Blasters.



Quake 2

Quake 2

Δεν χρειάζονται και πολλά λόγια για τη νέα δημιουργία της iD Software. Αν νομίζετε ότι δεν τα καταφέρνετε στο Quake 2, πατήστε το πλήκτρο "~" και δώστε κάποιες από τις ακόλουθες εντολές:

give all: Πρόσβαση σε όλα (σχεδόν) τα αντικείμενα
give health: 100 μονάδες ενέργειας
give weapons: Πρόσβαση σε όλα τα όπλα
give ammo: Προμήθεια όλων των πυρομαχικών
give armour: Πλήρης ασπίδα 200 πόντων (Body armour)
give body armour: Προσθήκη ενός πόντου στην ασπίδα (Body armour)
god: God mode
noclip: Περάστε μέσα από τους τοίχους

Total Annihilation

Είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Πρόκειται όμως όντως για το δολοφόνο του Red Alert; Μόνο ο χρόνος θα δείξει αν θα καταφέρει να έχει την ίδια διάρκεια. Μέχρι τότε, εσείς μπορείτε να κατατροπώσετε τους αντιπάλους σας χρησιμοποιώντας τους κωδικούς που σας δίνουμε. Για να τους χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσετε Enter για να φέρετε σε πρώτο

HINTS & TIPS





Subculture

πλάνο το παράθυρο μηνυμάτων. Στη συνέχεια, πατήστε το πλήκτρο "+", μετά πληκτρολογήστε τον κωδικό της αρεσκείας σας και ξαναπατήστε Enter για να ενεργοποιήσετε το ποθητό αποτέλεσμα.

ATM: Αύξηση του μεταλλεύματος και της ενέργειας κατά 1.000 μονάδες.

NOENERGY: Μείωση ενέργειας στο μηδέν.

NOMETAL: Μείωση μεταλλεύματος στο μηδέν.

RADAR: Πλήρης ορατότητα για το radar.

HALFSHOT: Μείωση της καταστροφικότητας των όπλων στο μισό.

DOUBLESHOT: Διπλασιασμός της ισχύος των όπλων.

DITHER: Dither instead of line of sight.

NOWISEE: Full map and disables line of sight.

CLOCK: Εμφάνιση του χρόνου που έχει περάσει από την έναρξη του παιχνιδιού.

CONTROL #: Δίνοντας έναν αριθμό από το 0 έως το 3 στη θέση του συμβόλου "#", μπορείτε να ελέγξετε όποια πλευρά θέλετε σε ένα παιχνίδι skirmish.

SING: Κάντε τις μονάδες του στρατού σας να τραγουδούν(!) όταν δέχονται εντολές.

ILOSE..: Χαρακίρι. Με αυτή την εντολή χάνετε το παιχνίδι!

IWIN: Αναίμακτος τρόπος για να πάρετε τη νίκη.

NOSHAKE: Απενεργοποίηση του "τραντάγματος" της οθόνης στις εκρήξεις.

Tomb Raider 2

Εντάξει. Κανείς δεν αντιλέγει ότι το Tomb Raider 2 είναι ένα εξαιρετικά διασκεδαστικό και εθιστικό παιχνίδι. Ομως, όσο καλό και να είναι, έπειτα από λίγο καταντά βαρετό το να χάνει κανείς συνεχώς, με οποιονδήποτε από τους ευφάνταστους τρόπους έχουν σκεφτεί οι προγραμματιστές της EIDOS. Αν λοιπόν θέλετε να ξεπεράσετε τους βράχους που σας συνθλίβουν, τα τέρατα που σας καταβροχθίζουν, τις καταχθόνιες παγίδες και τους εχθρούς που παραμονεύουν σε κάθε βήμα σας, προσέξτε τις επόμενες γραμμές.

Για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο, καταρχήν ανάψτε μία φωτοβολίδα (με το πλήκτρο "/"). Στη συνέχεια κάντε ένα βήμα προς τα εμπρός και μετά ένα βήμα προς τα πίσω (προσοχή, περπατώντας και όχι τρέχοντας). Μετά στριφογυρίστε τη Lara τρεις φορές, είτε αριστερά είτε δεξιά, και τέλος κάντε ένα άλμα προς τα εμπρός. Voila!

Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα, ακολουθείτε περίπου την ίδια διαδικασία: άναμμα φωτοβολίδας, βήμα εμπρός, βήμα πίσω, τρεις στροφές προς μια οποιαδήποτε κατεύθυνση και μετά άλμα προς τα πίσω. Καλή επιτυχία!

Test Drive 4

Στην τέταρτη εμφάνισή του το Test Drive δείχνει να τα έχει καταφέρει καλύτερα. Αν θέλετε και εσείς να τα καταφέρετε, ακολουθήστε τις οδηγίες μας. Στην οθόνη όπου σώζετε τα παιχνίδια, επιλέξετε τη θέση 10. Πληκτρολογήστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς και πατήστε Enter. Σημειώστε ότι αν παίζετε σε δίκτυο, όλοι οι παίκτες θα πρέπει να πληκτρολογήσουν τους ίδιους κωδικούς, ειδάλλως το πρόγραμμα θα κολλήσει.

SRACLLA: Πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα

LEVELLLA: Πρόσβαση σε όλες τις πίστες

NOAICARS: Απενεργοποίηση των αυτοκίνητων που ελέγχονται από το computer σε παιχνίδι σε δίκτυο



Total Annihilation

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER

Το Σύγχρονο δίκτυο... ΣΑΣ ΕΝΩΝΕΙ

COMPUTERS

COMPAQ DESKPRO	
P166	235.000
P166 MMX	268.000

NOTEBOOKS

DUAL MONO	189.000
DUAL COLOR	250.000
OLIVETTI ECHOS 133D	559.000
COMPAQ ARMADA 1520	543.000
COMPAQ ARMADA 1550T	780.000
COMPAQ ARMADA 7330T	1.123.000
TOSHIBA 210 CS	475.000

PRINTERS HP

HP 340 COLOR	
630x300 dpi	66.000
HP 400 COLOR	
600x300 dpi	39.500
HP 670 c	
600x600 dpi	54.900
HP 690 c	
600x600 dpi	65.750
HP 870 cxi	
600x600 dpi	96.500

PRINTERS EPSON

STYLUS 200	42.700
STYLUS 400	55.600
STYLUS 600	82.700
STYLUS 800	131.000
STYLUS PHOTO	143.500
STYLUS 1000	149.000
STYLUS 1520	264.000

PRINTERS CANON

BJC-80	86.000
BJC-250	52.000
BJC-4300	78.000
BJC-4650	160.000

PRINTERS LEXMARK

LEXMARK	42.800
LEXMARK	56.000

CPU-CYRIX

P200 +	21.800

Υπογράφουμε με την τιμή μας

MONITORS

AXION 14'' LR-NJ	42.000
AXION 15'' DIG	57.000
SONY 1000SX 15''	94.000
SONY 1000SF 15''	105.000
HITACHI CM 500 15''	85.000
HITACHI CM 620 17''	CALL
NOKIA 449 XA 15''	CALL
NOKIA 447 V 17''	167.000
PHILIPS 1055 15''	77.500
PHILIPS 17A 17''	170.000
DAEWOO 1511 B	77.500
DAEWOO 1509 B	88.200

MOTHERBOARDS

QDI ΠΡΟΣΦΟΡΑ	
SOYO 5EA5/S	22.000
SOYO 5BT5/512	29.000
SOYO 5XB5/512	34.000
SOYO 5VM5/512	32.000
SOYO 5XAE5/512	33.000
SOYO 5XA5/512	35.000
SOYO 5Y6FA/PRO	42.500
SOYO 5Y6KB/P II	54.500

VGA CARDS

3D 2200	15.000
3D 2240	16.500
3D 2240 PRO	21.000
MONSTER	48.400
MILLENIUM 4MB	CALL
MILLENIUM 8MB	CALL

SOUND CARDS - CD-ROMs

SOUNDBLASTER 16 (OEM)	13.000
SOUNDBLASTER 16	21.000
SOUNDBLASTER 64	27.000
SOUNDBLASTER 64 GOLD	59.000
BTC 16BIT	4.800
BTC WAVE TABLE	12.500
BTC CD-ROM 16x	19.500
BTC CD 24x	22.800
TOSHIBA 24x	25.000
ΗΧΕΙΑ 50W	3.300
ΗΧΕΙΑ 80W	7.000
ΗΧΕΙΑ 220W	11.800
ΗΧΕΙΑ 300W	17.000

Υπογράφουμε με την τιμή μας

HARD DISKS

QUANTUM ST 1.6	41.500
QUANTUM ST 2.1	47.500
QUANTUM ST 3.2	54.000
QUANTUM ST 4.3	72.500
QUANTUM ST 6.5	96.000
SEAGATE 1.2 GB	36.000
ZIP IOMEGA 100MB	44.000
IOMEGA INT. 100MB	36.000
DITTO 2 GB INT.	38.000

FAX/MODEMS

U.S. ROBOTICS 33.600	40.000
MICROCOM 33.600	37.800
MOTOROLA 56K INT.	55.000
MOTOROLA 56K EXT.	57.000
ΒΟΚΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑ	

CPU INTEL

133 MMX	32.000
166 MMX	36.500
200 MMX	67.500
233 MMX	90.000
PRO-200	149.500
P II-233	130.000
P II-266	169.000
P II-300	237.000

CPU-AMD

K6-166	39.000
K6-200	61.500
K6-233	96.500

ΔΙΑΦΟΡΑ

DRIVE 1.44	5.500
K/B 104 WIN 95	3.000
MOUSE-PAD	2.500
PRINTER CABLE	300
RAM 8MB	6.000
RAM 16MB	12.800
RAM 32MB	26.700
DIM 16MB	20.000

U.P.S.

500 VA	39.000
1000 VA	136.000
ON LINE	
L500 VA	185.000

Οι αξίες είναι πληρωτέες τοις μετρητοίς χωρίς ΦΠΑ 18% και μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση.

Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.
Διακανονισμός έως 36 μήνες για ιδιώτες και 60 μήνες για επαγγελματίες.

ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ - ΕΚΘΕΣΗ: Λένορμαν 166, Αθήνα, τηλ.: 5253353-345-6

ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 4, τηλ.: 3828000, 3846083 - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: Θηβών 248, τηλ.: 5782119 - ΛΕΥΚΑΔΑ: Ιωάννου Γαζή 15, τηλ.: (0645) 22556

ΠΑΤΡΑ: Κορίνθου 47-49 τηλ.: (061) 454090 - ΑΓΡΙΝΙΟ: Καζάντη 4-6, τηλ.: (0641) 47645 - ΑΜΑΛΙΑΔΑ: Δημοκρίτου 3, τηλ.: (0622) 22851

E-MAIL: sales@inter-computers.gr/http://www.inter-computers.gr

Προσεχώς ΡΟΔΟΣ, ΛΑΜΙΑ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΧΑΛΚΙΔΑ, ΘΗΒΑ.

HINTS & TIPS



Tomb Raider 2

AARDVARK: Απενεργοποίηση των συγκρούσεων
ITSLATE: Απενεργοποίηση των ειδικών εφέ στις κάρτες 3Dfx
SPAZZY: Acid test drive
BANDW: Ασπρόμαυρα χρώματα
MIKTROUT: Μεγέθυνση των αυτοκινήτων
MPALMER: Σμίκρυνση των αυτοκινήτων
BIRDVIEW: Παρακολούθηση της δράσης από πάνω
CREDITZ: Δείτε ποιοι έφτιαξαν το παιχνίδι

Men in Black

Οχι, δεν πρόκειται για τους Meftah και Παράσχη στο "Street Test" (γεια σας, κ. Ευάγγελε, με τις ιδέες σας). Πρόκειται απλώς για τη μεταφορά του μεγάλου φετινού αμερικανικού blockbuster στους υπολογιστές μας. Για να κάνετε τη ζωή των πρακτόρων σας λίγο ευκολότερη, ακολουθήστε την ακόλουθη διαδικασία:

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε Esc για να βγείτε στο menu. Εκεί γράψτε "DOUGMATIC" (χωρίς εισαγωγικά) αρκετές φορές, μέχρι να ξαναρχίσει το παιχνίδι. Τώρα μπορείτε να πληκτρολογήσετε τους ακόλουθους κωδικούς:

PROTECTME: Γίνεστε άτρωτοι
GIVEME: Πρόσβαση σε όλα τα όπλα
LOADME: Απειρα πυρομαχικά
HEALME: Πλήρης ενέργεια
MOVEME: Αποκτήστε πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα, μέσω των σωσμένων παιχνιδιών
AGENTJ: Πάρτε το ρόλο του πράκτορα J
AGENTK: Πάρτε το ρόλο του πράκτορα K
AGENTL: Πάρτε το ρόλο του πράκτορα L
AGENTX: Πάρτε το ρόλο του πράκτορα X
ARCTIC: Πηγαίνετε στο αρκτικό επίπεδο
HQ: Επιστροφή στο στρατηγείο

Mageslayer

Η Raven, ως νέος Δρ Φρανκενστάιν, προσπάθησε να ξαναδώσει ζωή στο Gauntlet, αλλά δεν τα κατάφερε και πολύ καλά. Αν πάντως έχετε το παιχνίδι και τα βρίσκετε σκούρα, αρκεί να πατήσετε το πλήκτρο "~" και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί να γράψετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

impulse 11: Γίνεστε άτρωτοι.
ode to jack: Σκοτώνετε όλους τους εχθρούς σας.





NBA Live 98

impulse 10: Ισχυρή μαγική επίθεση.
fly: Τώρα πια μπορείτε, πατώντας το πλήκτρο για άλμα, να πετάξετε!
dir maps: Κατάλογος των διαθέσιμων επιπέδων.
map #.......: Στη θέση του "#" γράψτε το όνομα ενός επιπέδου, για να μεταφερθείτε αμέσως εκεί.
noclip: Κάνετε τον ήρωά σας να περνά μέσα από τοίχους. Ξαναγράψτε το για να επαναφέρετε την κανονική κατάσταση.
impulse 43: Αυτοκτονία.
impulse 69: Και μια εναλλακτική αυτοκτονία, αν δε σας άρεσε η προηγούμενη.

Excalibur 2555AD

Μπράβο για τα γραφικά, κρίμα για το παιχνίδι. Αν όμως επιμένετε να ξαναφέρετε το Excalibur στην αυλή του Αρθούρου, μπορείτε να πατήσετε το Esc για να κάνετε pause. Στη συνέχεια, κρατήστε πατημένο το F12 και πατήστε μία από τις αλληλουχίες πλήκτρων που σας δίνουμε στη συνέχεια. Μόλις τελειώσετε και συνεχίσετε το παιχνίδι, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που επιβεβαιώνει ότι λειτούργησε το "κόλπο" σας.

HINTS & TIPS



FIFA 98



πάνω, πάνω, δεξιά, δεξιά, πάνω, πάνω, πάνω, πάνω: ξεκλειδώστε όλες τις πόρτες, εκτός από αυτή που βρίσκεται στο τρέχον δωμάτιο

πάνω, πάνω, πάνω, αριστερά, αριστερά, αριστερά, αριστερά, αριστερά: πλήρης ενέργεια

πάνω, πάνω, αριστερά, αριστερά, δεξιά, δεξιά, αριστερά, αριστερά: μέγιστη ισχύς στο σπαθί.

αριστερά, δεξιά, αριστερά, πάνω, δεξιά, πάνω, πάνω, πάνω: προχωρήστε στο επόμενο επίπεδο

Abe's Odyssey

Να ένα πολύ καλό παιχνίδι. Εξυπνο και πρωτότυπο, θα σας διασκεδάσει, αλλά πολύ εύκολα μπορεί να σας κάνει να χάσετε την υπομονή σας. Διατηρήστε την και ακολουθήστε τις οδηγίες μας.

Για να δείτε όλα τα αποσπάσματα videos, πηγαίνετε στο κεντρικό menu, κρατήστε πατημένο το Shift και μετά τα πλήκτρα: πάνω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, κάτω.

Για να επιλέξετε ένα οποιοδήποτε επίπεδο, κρατήστε πατημένο το Shift και στη συνέχεια: κάτω, δεξιά, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, αριστερά, πάνω.

Take no Prisoners

Καλύτερο από το Mageslayer αλλά ομοίως βαρετό και κουραστικό, το Take no Prisoners είναι από τα δύσκολα παιχνίδια, γι' αυτό και η παρέμβαση των "Hints'n'Tips" του "PC Master" κρίνεται απαραίτητη. Πατήστε λοιπόν το Shift μαζί με το πλήκτρο "" για να ενεργοποιήσετε τη "cheat" οθόνη. Στη συνέχεια, γράψτε ένα από τα ακόλουθα και ξαναπατήστε τα Shift και "~" για να συνεχίσετε.

BIGCHEATER: Το γνωστό God mode - το παιχνίδι στο έλεός σας.

FLY: Δεν περπατάμε, πετάμε.

NOCLIP: O Slade περνά μέσα από τους τοίχους.

Mortal Kombat Trilogy

Ενα ιστορικό beat'em up, στην τελευταία, κατά πάσα πιθανότητα, εμφάνισή του στις οθόνες μας. Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο bonus menu του παιχνιδιού, πηγαίνετε στα options και κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα πάνω, block και τρέξιμο, μέχρι να τρανταχθεί η οθόνη. Ακόμη, για να επιλέξετε οποιονδήποτε χώρο θέλετε για τη μονομαχία σας, πηγαίνετε στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων. Εκεί, διαλέξτε τη Sonya και στη συνέχεια πατήστε πάνω και start. Τώρα πλέον μπορείτε να ορίσετε τον τόπο της μάχης. Τέλος, για να χειριστείτε το χαρακτήρα Chameleon, διαλέξτε οποιονδήποτε άνδρα ninja και μετά κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα αριστερά, ψηλή γροθιά, χαμηλή γροθιά, τρέξιμο και block μέχρι να αρχίσει ο αγώνας.

Jedi Knight

Ενα καλό τρισδιάστατο shoot'em up, που όμως δεν καταφέρνει να εντυπωσιάσει τόσο όσο το Quake 2, ενώ χρειάζεται και πάρα πολλά πλήκτρα για το χειρισμό του. Αν παρ' όλα αυτά ο Luke Skywalker σας συναρπάζει, ακολουθούν μερικά κόλπα για να διευκολύνετε την αποστολή του.

Στην πλήρη έκδοση του παιχνιδιού, πατήστε "T" και μετά δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς. Οπου βλέπετε το σύμβολο "#", θα πρέπει να γράψετε 1 ή 0 για να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε τη συγκεκριμένη επιλογή.

deeznuts: Αναβάθμιση της "Δύναμης" - με Δέλτα κεφαλαία

eriamjh: Πετώ, πετώ

jediwannabe #: Γίνεστε άτρωτοι

red5: Αποκτήστε όλα τα όπλα

wamprat: Αποκτήστε όλα τα αντικείμενα

yodajammies: Αποκτήστε πλήρη ενέργεια mana

5858lvr: Δείτε όλο το χάρτη

slowmo #: Ενεργοποίηση slow motion

pinotnoir #: Ξαναρχίστε το τρέχον επίπεδο διατηρώντας τα όπλα σας

Για την Demo έκδοση του παιχνιδιού, πατήστε T και γράψτε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

jediwannabe on: God mode

eriamjh on: Ιπτάμενος Luke

red5 on: Πρόσβαση σε όλα τα όπλα

wamprat on: Πρόσβαση σε όλα τα αντικείμενα

deeznuts on: Αναβάθμιση της "Δύναμης"

bactame on: Βελτίωση της ενέργειας

slowmo on: Μείωση της ταχύτητας του παιχνιδιού

thereisnotry on: Προχωρήστε στο επόμενο επίπεδο

5858lvr on: Δείτε όλο το χάρτη

yodajammies on: Πλήρης ενέργεια mana

MICROCHIP group

υποστηρίζει το παρόν - εγγυάται το μέλλον

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Διαλέξτε εσείς τον τρόπο πληρωμής !!
- ✓ Διακανονισμός έως 12μήνες
- ✓ Με Πιστωτικές κάρτες
- ✓ Καταναλωτικό Δάνειο

STANDARD
από το 1984!

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ
- Αμεση αντικατάσταση
- Παράδοση αυθημερόν
- Συμβόλαια συντήρησης 24/48ωρης κάλυψης
- 12ωρη τηλεφωνική υποστήριξη



- M/board SOYO 5XA5 512 cache pipeline ATX
- Ram 32 MB (1 x 32MB DIMM SDRAM 10ns)
- H.Disk 3.5 Gb FUJITSU ST ULTRA ATA
- Vga Svga Pci Matrox Mistique 2Mb up to 4Mb
- Cdrom 24X TOSHIBA Speed PhotoCD
- Sound 16bit Sound Blaster Vibra oem
- Modem 33.600 ZOOM Internal FAX/MODEM/
- Speaker 80 Watt + Microphone
- Monitor 15" Color EIZO F35 NI/LR Digital
- Case Midi Tower ATX 200W CE
- Software Windows95 Oem CD Greek Original
- Βιβλίο * ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ *

ΔΩΡΟ SUNTECH Operator — Ραντεβού, Τηλέφωνα, Μηνύματα, Επ.Κειμένου, Φαξ, Ταμείο
ΛΙΑΝΙΚΗ 25.000 δρχ

Ελληνικά Microsoft Windows

3 ΜΗΝΕΣ GROOVYNET

Cyrix 6x86 200 MX	389.000 (3 x 135.000)
Intel Pentium166MMX	396.000 (3 x 137.000)
Intel Pentium 200MMX	424.000 (3 x 147.000)
AMD K6 233 Mhz	427.000 (3 x 148.000)

Bussiness Systems

- M/board SOYO 5BT5 512 cache TRITON III TX
- Ram 32 MB (1 x 32MB DIMM SDRAM)
- H.Disk 2.6 Gb FUJITSU Ultra ATA
- Vga Svga Pci VIRGE 3D PRO 4Mb
- Cdrom 16X HITACHI Speed PhotoCD
- Sound 16bit Card Plug & Play 3D + WAVE
- K/board 105 keys windows95
- Speaker 80 Watt + Microphone
- Monitor 15" Color Monitor FUJITSU 515 NI/LR
- Case Midi Tower GOLF Series 200W CE Color
- Software Windows95 Oem CD Greek Original
- Βιβλίο * ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ *

Cyrix 166 MX	280.000
Intel 166 MMX	296.000
Amd K6 - 200	310.000
Intel 200 MMX	324.000
Intel 233 Mhz	354.000

Υπερπροσφορά Μήνα

Standard Multimedia 166 MMX

- M/B ASUS SP97V 512 cache
- 16Mb Ram EDO
- 1.7 Gb Hard Disk
- 14" Color Monitor Digital
- 16x Hitachi CdRom
- 16bit Sound Card
- 80Watt Speakers
- Windows 95 ελληνικά

& δώρο LEXMARK 1000



μόνο 289.000 !!



Microsoft OEM System Builder Gold Partner

WEB SERVER Microchip www.microchip.gr

ΤΑ ΔΙΚΑΣ ΣΑΣ 11 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : Αργυρουπόλεως 42 Τηλ 9961945 (12 γραμμές) Service: 9930300

ΕΛΛΗΝΙΚΟ	Τιτάνων 28	Τηλ. 9951138 - 9954622
Ν.ΣΜΥΡΝΗ	Βιάντος 14	Τηλ. 9311313 - 9370185-6
ΝΙΚΑΙΑ	Π.ΡΑΛΛΗ 114	Τηλ. 4945520 - 22
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Φιλλιπουπόλεως71	Τηλ .748751
ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ	Χαμοστέρνας 24	Τηλ.3412800 - 2
ΠΕΙΡΑΙΑΣ	Αποστόλη 47	ΤΗΛ. 4280145-7
ΑΙΓΑΛΕΩ	Ιερά οδός 289	ΤΗΛ. 5310655
ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ	Πρωτόπαππα 59	ΤΗΛ. 9968008
ΠΑΤΡΑ	Κωσταντινουπόλεως 31	ΤΗΛ 438670-1
Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ	Λ.Ηρακλείου 389	ΤΗΛ 2851401-3

Οι τιμές περιλαμβάνουν το Φπα 18% και ισχύουν μέχρι εξαντλήσεως του stock

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ QUAKE 2







MISSION 1: ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕ ΤΟ ΣΚΑΦΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ

Αυτόν το μήνα, το review του Quake 2 συνοδεύεται από όλους τους χάρτες της πρώτης αποστολής. Οπως αναφέρουμε και στο άρθρο της παρουσίασης επειδή το εν λόγω παιχνίδι δεν έχει γραμμική σχεδίαση, είναι δυνατόν να ακολουθηθούν διαφορετικές διαδρομές για την επίτευξη των στόχων κάθε αποστολής. Εμείς σας προτείνουμε τις διαδρομές που θεωρούνται ως βέλτιστες, ενώ στο επόμενο θα συνεχίσουμε με τους χάρτες των υπόλοιπων αποστολών.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Παλάντζας



1 Ξεκινάτε (A) και, αφού περάσετε από τον πεσμένο τοίχο (B), παίρνετε την Jacket Armor (C).



2 Σκοτώστε το φρουρό (D), μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε τους φρουρούς, πάρτε το Shotgun (E) και ανατινάξτε τα βαρέλια ανοίγοντας τρύπα στο πάτωμα (F).



3 Μπείτε στην τρύπα και, όταν φθάσετε στο νερό, προχωρώντας όλο δεξιά καταλήγετε στη μυστική είσοδο (G) που περιέχει Armor shards και grenades.



4 Γυρίζοντας από το σημείο G, κινηθείτε αριστερά και θα βγείτε μέσα από ένα τούνελ σε μία ανοιχτή τοποθεσία με αρκετούς φρουρούς. Πάρτε το σιγαστήρα (H). Ανεβείτε τις σκάλες και πηγαίνετε δεξιά σκοτώνοντας τους φρουρούς έως την Πόρτα (I).







5 Μόλις μπείτε στην αίθουσα, σκοτώστε τους Enforcers και ανακαλύψτε τη μυστική είσοδο (J) πυροβολώντας το ταβάνι πίσω από τις σκάλες. Ανεβείτε τις σκάλες και μπείτε στον ανελκυστήρα (K).

6 Ξεκινάτε από τον ανελκυστήρα (A), αντιμετωπίζοντας αρκετούς φρουρούς, και συνεχίζετε στο σημείο (B) όπου σας περιμένει ένας Enforcer.

7 Πάρτε το Machine Gun και συνεχίστε προς τον ανελκυστήρα (C), αφού σκοτώσετε τους φρουρούς και τους Enforcers. Μόλις ανεβείτε, συνεχίστε δεξιά και πάρτε τα Jacket Armor, Ammo και Health. Γυρνώντας αριστερά από τον ανελκυστήρα φθάνετε στη γέφυρα.







8 Πηδήξτε απέναντι προς το Comm Center (F).

9 Βουτήξτε στο νερό (G), καθώς δεν μπορείτε να περάσετε απέναντι.

10 Πηγαίνετε συνεχώς προς τα αριστερά και σπάστε τον ραγισμένο τοίχο για να βρείτε ένα Shotgun. Συνεχίζοντας προς τα αριστερά βγαίνετε κάτω από τη σπασμένη γέφυρα.







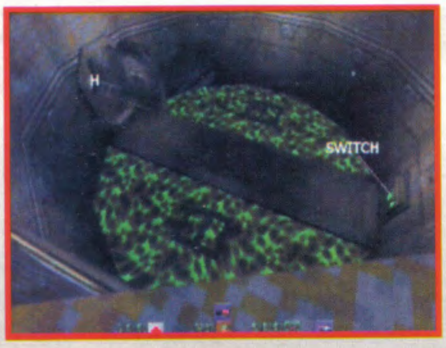
11 Μπαίνοντας στο τούνελ κάτω από τη γέφυρα φθάνετε στο σωλήνα (H). Βουτήξτε και ετοιμαστείτε για το Stage 3.

12 Αφού σκοτώσετε τους φρουρούς και Enforcers και μαζέψετε αναπνευστήρα (B), Shotgun και Shells (C), βουτήξτε στο νερό και στη συνέχεια μπείτε μέσα από την τρύπα στο Πέρασμα (D).

13 Το πέρασμα σας οδηγεί σε έναν ανελκυστήρα (E) και σε ένα ολόκληρο μυστικό επίπεδο, το Lost Station.



14 Αφού βγείτε από το κρυφό επίπεδο, ανεβείτε από το νερό στην απέναντι πόρτα (F) και σκοτώστε το Parasite. Ανεβείτε τις σκάλες και πάρτε το Quad (G).



15 Πάρτε την αδρεναλίνη (H), αρκεί να έχετε πάρει το Invulnerability από το Lost Station.



16 Μόλις φθάσετε στην αυλή, ακολουθήστε τις σκάλες δεξιά και ανεβείτε στον ανελκυστήρα (I).



17 Μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε τον Gunner και όσους βγουν από την πόρτα (J) και πάρτε το μπλε κλειδί (K). Επιστρέψτε στην αυλή και μπείτε στην πόρτα (L).



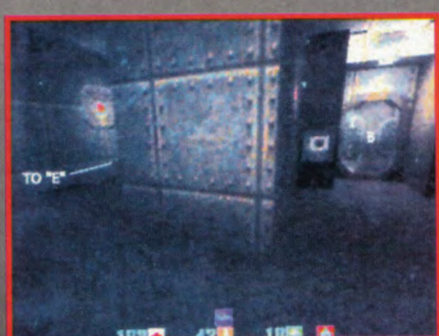
18 Αφού εξολοθρεύσετε τους φρουρούς και Enforcers, πάρτε τις grenades (M). Συνεχίστε προς την έξοδο.



19 Από τον ανελκυστήρα (A) πάρτε τα Jacket Armor, Armor Shards, Medkit και Shotgun και ακολουθήστε την πόρτα (C) αγνοώντας την πόρτα (B).



20 Μόλις περάσετε την πόρτα, βλέπετε ένα υπόγειο τρένο. Σκοτώστε τους Enforcers και πάρτε το Machine Gun στο τέλος του διαδρόμου (D).





21-22 Περιμένετε να περάσει το τρένο, βουτήξτε στο νερό και βρείτε το Secret (E). Αφού μαζέψετε ό,τι υπάρχει εκεί, βγείτε από την πόρτα (B).


δώρα
30
cd-rom
από την
MICROSTAR
Δηλώστε
και εσείς συμμετοχή
στην κλήρωση
με τα μεγάλα δώρα
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
MICROSTAR
EDUCATION SOFTWARE
SUB CULTURE
football 98
Με ελληνικές ομάδες και ονόματα παικτών
F1 Racing
multiplayer
Pod gold
3,5 εκατομμύρια παίκτες
32 circuits
16 cars
multiplayer
Ταχυδρομήστε
τα συμπληρωμένα
κουπόνια το αργότερο μέχρι
τις 30-2-98, στην MICROSTAR,
Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ
• θα σας στείλουμε δωρεάν
τον πλήρη κατάλογο cd-rom της MICROSTAR.
• θα έχετε το δικαίωμα να συμμετάσχετε στην κλήρωση
που θα αναδείξει τους 30 τυχερούς νικητές. Οσοι κερδίσουν
θα ειδοποιηθούν τηλεφωνικά γιά να παραλάβουν τα δώρα τους.
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΤΚ
ΠΟΛΗ
ΤΗΛ
ΗΛΙΚΙΑ
ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ
σε επιλεγμένα computer-shops και βιβλιοπωλεία



23 Επιστρέψτε στην πλατφόρμα του τρένου, ανεβείτε πάνω και συνεχίστε μέχρι το τέρμα του διαδρόμου. Σκοτώστε τους εχθρούς, μπείτε στην πόρτα (F) και ανεβείτε τις σκάλες. Μετά πυροβολήστε το διακόπτη (G). Ετσι μπορείτε, να πάρετε το κόκκινο κλειδί (H).



24 Επιστρέψτε από τις σκάλες και πίσω από την πόρτα (I) στο μικρό δωμάτιο με το διάδρομο (J), ανοίξτε την πόρτα και ανεβείτε στη ράμπα. Πυροβολήστε το διακόπτη (K), για να αποκαλύψετε μία μυστική οδό (L).



25 Συνεχίστε στη ράμπα. Φθάνετε στην πόρτα (M). Μόλις ανοίξει η πόρτα, μπείτε στο νερό στο πίσω μέρος, βρείτε τη μυστική είσοδο και συνεχίστε στη γέφυρα (N).



26 Μπείτε στο δωμάτιο από τη γέφυρα και, αφού σκοτώσετε τους Enforcers, πάρτε το Super Shotgun (O).



27 Γυρίστε στην πλατφόρμα του τρένου και, βουτώντας στο νερό κάτω από το τρένο, συνεχίστε δεξιά και πυροβολήστε το διακόπτη (P). Κολυμπήστε μέχρι τις σκάλες στο τέλος του διαδρόμου.



28 Κατεβείτε με τον ανελκυστήρα (Q) στο κάτω επίπεδο με νερό. Μαζέψτε health και grenades. Για να βγείτε, κατεβείτε τις σκάλες και πάρτε τον ανελκυστήρα (R) στα δεξιά.



29 Γυρίστε με το τρένο πίσω στην πρώτη πλατφόρμα και στο διάδρομο D πηδήξτε στα κιβώτια και βρείτε το σιγαστήρα (S). Επιστρέψτε στον αρχικό ανελκυστήρα και ολοκληρώστε την αποστολή.



30 Μπείτε από την πόρτα (I), πατήστε το διακόπτη (J) και κατεβάστε τη γέφυρα (K).



31 Αντιμετωπίστε τους Gunners και ολοκληρώστε την αποστολή στην πόρτα (M). Μπορείτε να βρείτε μία Super Shotgun στο κάτω επίπεδο (L).

ΚΛΑΣΙΚΑ ΕΡΓΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Οι εκδόσεις 2002 και η LIBROCOM παρουσιάζουν δύο μεγαλειώδη έργα, προσφορά στους Έλληνες.

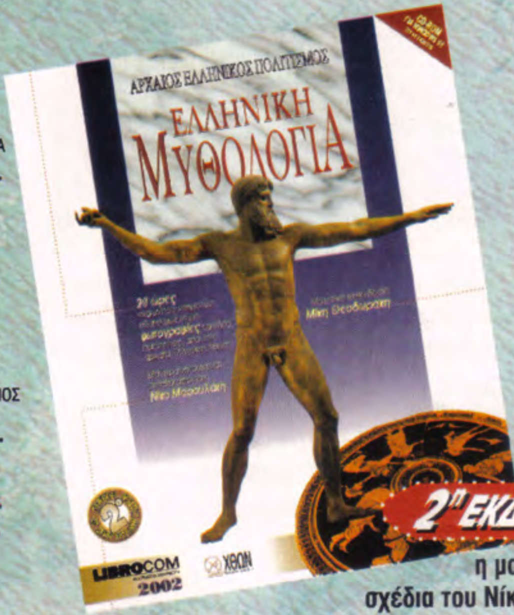


Η μοναδικλή Ελληνική Multimedia Εγκυκλοπαίδεια στην τρίτη της έκδοση.

Δημιουργημένη εξ' ολοκλήρου με βάση τα νέα δεδομένα της τεχνολογίας, συμπεριλαμβάνει τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά μιας σύγχρονης multimedia εφαρμογής.

- **Άμεση και αυτόματη ανανέωση όλων των θεμάτων μέσω Internet.**
- 3D interactive animation.
- 3D γεωφυσικοί χάρτες απόλυτης ακρίβειας βασισμένοι σε φωτογραφίες από δορυφόρους.
- Live motion video.
- 8.000 φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης (800x600 pixels, true color).
- 140.000 λήμματα από όλες τις επιστήμες.
- Εγκυκλοπαιδικό και λεξικογραφικό ευρετήριο.
- Θεματική αναζήτηση.
- Χρονολογική αναζήτηση.
- Αναζήτηση λέξης.
- Συνδιασμός φίλτρων.
- Δυναμικές διασυνδέσεις κειμένων (hypertext)
- 2 περιβάλλοντα λειτουργίας (MDI, SDI) με δυνατότητα παραμετροποίησης από τον χρήστη.
- Internet links

Η Ελληνική απάντηση!



Η μοναδική Multimedia εφαρμογή Αρχαίος Ελληνικός Πολιτισμός-Ελληνική Μυθολογία.

Ένα εντυπωσιακό νέο έργο που περιέχει ολόκληρη την Ελληνική Μυθολογία. Η εύκολη χρήση της εφαρμογής, το φιλικό περιβάλλον για το χρήστη, **η μουσική επένδυση του Μίκη Θεοδωράκη, τα κινούμενα σχέδια του Νίκου Μαρουλάκη και οι 20 ώρες εκφώνησης κειμένων** από επαγγελματίες ηθοποιούς καθιστούν το CD ROM μοναδικό! Κυκλοφορεί η **δεύτερη έκδοση με δύο CD.** Ένα στην Ελληνική γλώσσα και ένα στην Αγγλική.

ΜΕ ΤΟ ΚΥΡΟΣ ΤΗΣ 2002 ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΣ ΧΘΩΝ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ Η/Υ ΚΑΙ ΣΤΑ ΚΑΛΑ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ

multirama MULTIMEDIA PARK
- **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ**, ΤΣΙΜΙΣΚΗ 109
- **ΑΘΗΝΑ**, ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 33 & ΤΖΩΡΤΖ
- **ΑΛΙΜΟΣ**, Λ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 534
- **ΜΕΛΙΣΣΙΑ**, Λ. ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 36
- **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ**, ΘΗΒΩΝ 177
- **ΧΑΛΑΝΔΡΙ**, Λ.ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 283
- **ΚΑΛΛΙΘΕΑ**, ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ(ΘΗΣΕΩΣ) 146
- **ΚΗΦΙΣΙΑ**, Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 328

Παπασωτηρίου ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΒΙΒΛΙΑ - MULTIMEDIA
- **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ**, ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 40
- **ΑΘΗΝΑ**, ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 35 & ΤΖΩΡΤΖ, ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 23, ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49Α & ΠΑΤΗΣΙΩΝ, ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥΠΟΛΗ ΖΩΓΡΑΦΟΥ (ΕΝΤΟΣ Ε.Μ.Π.)
- **ΚΗΦΙΣΙΑ**, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 10
- **ΠΑΤΡΑ**, ΜΑΙΖΩΝΟΣ 58

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ-ΔΙΑΝΟΜΗ

ΚΥΜ
- **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ**, ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 32Α

LASE COMPUTER TRADING COMPANY
- **ΑΘΗΝΑ**, ΚΑΠΕΤΑΝΑΚΗ 35, ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

new logic A.E. Computers Software Multimedia Center®
- **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ**, ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 38

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ ΜΕΣΩ INTERNET ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΗΝ FORTHnet

LIBROCOM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ 2002 ΧΘΩΝ Multimedia productions

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:Β.ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 11, ΤΗΛ:+3031 555 045, FAX:+3031 555 046 • ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ INTERNET:WWW.LIBROCOM.GR

norbe

Αυτόν το μήνα έχουμε διάφορες μικρο-εκπλήξεις, έτσι για να θυμηθούμε λίγο τα παλιά. Τον επόμενο μήνα θα παρουσιάσουμε, επιτέλους, ΟΛΟ το κείμενο της "όπερας" που υπάρχει στο Gabriel Knight 2, μια και το ζητάτε συνεχώς με τις επιστολές σας...

● **του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη**

PHANTASMAGORIA'S 2 EASTER EGGS

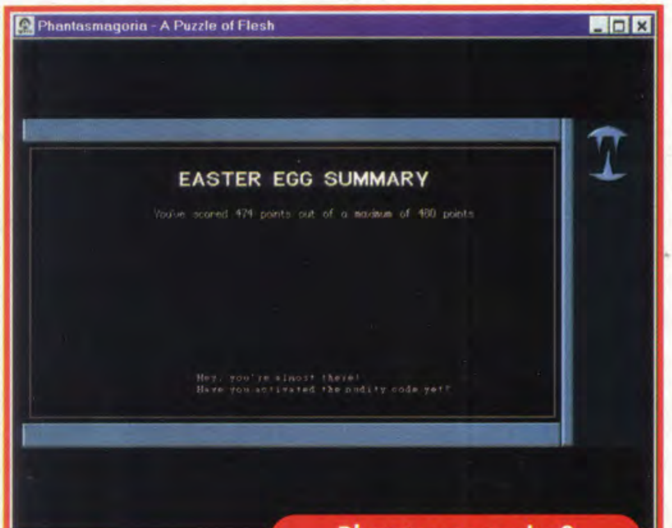
Ο φίλος της στήλης Μιχάλης Παπουλάκος έγραψε ένα μήνυμα στο Forum της Adventure Magic, στο οποίο αναφέρει ότι οι πόντοι που μας έλειπαν από την παρουσίαση που κάναμε πριν από δύο τεύχη στο "Adventure SOS" είναι οι εξής:

1) Ενώ στέκεσαι στο χολ του σπιτιού, τοποθέτησε τον κέρσορα πάνω στη μάσκα που βρίσκεται στον τοίχο και τύπωσε "burP" (ακριβώς έτσι όπως το έχω γράψει). (+3)

2) Οταν ο Curtis κοιτά το κλουβί, κάνε click πάνω στη μύτη του μέχρι να την πιάσει και θα ακουστεί ένας διάλογος... (+1)

3) Αφού έχεις κάνει ήδη το (2), κάνε click 4 φορές πάνω στη μύτη του Curtis. (+2)

Δυστυχώς όμως καμία από τις τρεις πράξεις δεν δίνει κάποιους έξτρα πόντους και έτσι το κενό των 6 πόντων από το full score παραμένει. Οποιος βρει κάτι έγκυρο, ας μας γράψει...



Phantasmagoria 2

GOLD RUSH

Ενα από τα καλύτερα adventures που έχω παίξει ποτέ είναι το "Gold Rush" της Sierra. Ηταν από τα πρώτα παιχνίδια που έδιναν στο χρήστη τη δυνατότητα να διαλέξει ανάμεσα σε τρεις διαφορετικούς δρόμους/τρόπους για να προχωρήσει την περιπέτεια, η οποία εξιστορούσε τις προσπάθειες αποίκησης, από τους Αμερικανούς που ζούσαν στην πλευρά του Ατλαντικού, της λεγόμενης Δύσης (δηλαδή της πλευράς του Ειρηνικού).

Δεν θυμάμαι πόσες φορές έχω παίξει το συγκεκριμένο adventure προσπαθώντας να επιτύχω full score. Είχε σταθεί αδύνατο, μια και πάντα μου έλειπε ένας πόντος από τη μία διαδρομή (στις άλλες δύο "έβγαζα" πλήρες σκορ).

Τόσα χρόνια τώρα, το θέμα αυτό αποτελούσε ένα από τα μεγάλα μου "κενά". Μέχρι που, κατόρθωσα να επικοινωνήσω με έναν από τους δημιουργούς του παιχνιδιού (ας είναι καλά η εποχή του Internet), ο οποίος μου επιβεβαίωσε ότι τελικά από τη διαδρομή μέσω ξηράς δεν είναι δυνατή η απόκτηση πλήρους σκορ, δηλαδή λείπει ένας πόντος.

Ηρθε λοιπόν το πλήρωμα του χρόνου να δει τη δημοσιότητα η λίστα με όλους τους πόντους του παιχνιδιού και από τις τρεις δυνατές διαδρομές...

Πόντοι

2 Τύπωσε: "look book"
4 Τύπωσε: "take photo"
2 Τύπωσε: "take statement"
2 Τύπωσε: "read statement"
(-1) Περπάτησε στο γρασίδι
2 Τύπωσε: "take flowers"
4 Τύπωσε: "take coin"
2 Τύπωσε: "look poster"
3 Τύπωσε: "take money"
1 Τύπωσε: "read stone"
1 Τύπωσε: "read stone"
3 Τύπωσε: "put flowers"
5 Τύπωσε: "take letter"
1 Τύπωσε: "look postmark"
1 Τύπωσε: "take stamp"
2 Τύπωσε: "quit job"
3 Τύπωσε: "read clippings"
9 Τύπωσε: "yes" (selling the house)
9 Αγόρασε ένα ticket

THE CAPE HORN ROUTE

4 Τύπωσε: "buy fruit"

60 στους 60 δυνατούς

3 Τύπωσε: "take scrap"
7 Τύπωσε: "talk man" (get bible)
3 Τύπωσε: "take string"
3 Τύπωσε: "take clip"
3 Τύπωσε: "take handle"
3 Τύπωσε: "take ham"
8+5 Τύπωσε: "fish"

95 στους 95 δυνατούς

1 Τύπωσε: "get in stagecoach"

THE PANAMA ROUTE

4 Τύπωσε: "buy net"

60 στους 60 δυνατούς

4 Τύπωσε: "yes"
7 Τύπωσε: "talk man" (get bible)
4 Τύπωσε: "jump vine"
10 Τύπωσε: "take disk"
5 Πήγαινε μία οθόνη δεξιά
10 Πήγαινε μία οθόνη δεξιά

100 στους 100 δυνατούς

1 Τύπωσε: "get in stagecoach"

VIA LAND

2 Τύπωσε: "give ticket"
2 Τύπωσε: "get in stagecoach"

60 στους 60 δυνατούς

2 Τύπωσε: "give money"
5 Τύπωσε: "buy mature oxen"
5 Τύπωσε: "talk man" (get bible)
7 Τύπωσε: "talk man"
4 Τύπωσε: "unhitch team"
4 Τύπωσε: "lock wheels"
4 Τύπωσε: "drink"
4 Τύπωσε: "take meat"

95 στους 95 δυνατούς

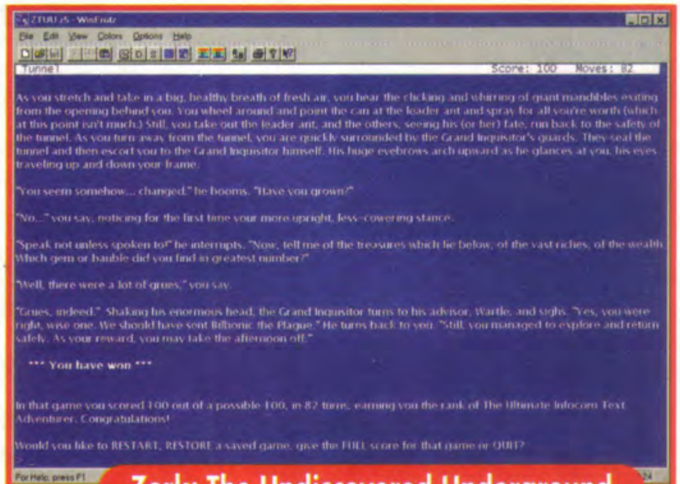
CALIFORNIA

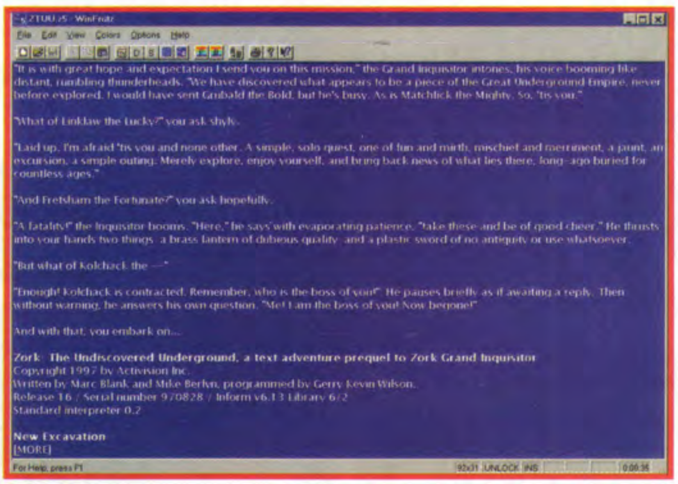
5 Τύπωσε: "Read psalm 23"
2 Πάρε το branding iron
2 Τύπωσε: "read grave"
5 Τύπωσε: "use letter"
1 Τύπωσε: "give coin"
1*50 Τύπωσε: "pan" or "dig" (50 φορές)
3 Τύπωσε: "take mule"
3 Τύπωσε: "brand mule"
1 Τύπωσε: "give gold"
1 Τύπωσε: "give gold"
7 Πάρε το Jake's mule
(-2) Τύπωσε: "break window"
3 Τύπωσε: "give message"
5 Τύπωσε: "turn wheel"
1 Τύπωσε: "take magnet"
1 Τύπωσε: "take string"
1 Τύπωσε: "take note"
3 Τύπωσε: "put picture in capsule"
1 Τύπωσε: "take aerogram"
7 Τύπωσε: "follow mule"
1 Τύπωσε: "take matches"
3 Τύπωσε: "yes"
2 Τύπωσε: "tie string to magnet"
2 Τύπωσε: "put magnet in hole"
* Bug: Εδώ, αν εξακολουθείς να πληκτρολογείς την προηγούμενη εντολή, θα παίρνεις συνεχώς πόντους.
2 Τύπωσε: "lower magnet"
2 Τύπωσε: "pull string"
1 Τύπωσε: "unlock door"
1 Τύπωσε: "take pick"
1*6 Τύπωσε: "take gold" (6 φορές)
1 Τύπωσε: "pick"
1 Τύπωσε: "take gold"
* Επανάλαβε τις δύο τελευταίες εντολές 9 φορές την καθεμία.
1*2 Τύπωσε: "take gold" (2 φορές)
1 Τύπωσε: "use pick"
1 Τύπωσε: "take gold"
* Επανάλαβε τις δύο τελευταίες εντολές 3 φορές την καθεμία.
6 Τύπωσε: "get in hole"

Ετσι, έχουμε λοιπόν:
Συνολικά 249 από τους 250 δυνατούς (μέσω της διαδρομής VIA LAND)
Συνολικά 250 από τους 250 δυνατούς (μέσω της διαδρομής THE CAPE HORN ROUTE)
Συνολικά 255 από τους 255 δυνατούς (μέσω της διαδρομής THE PANAMA ROUTE)

ZORK: THE UNDISCOVERED UNDERGROUND

Πριν από δύο τεύχη, μεταξύ των shareware games που περιλαμβάνονταν στο CD που συνοδεύει το περιοδικό, συμπεριλάβαμε το περίφημο text adventure "Zork: The Undiscovered Underground", το οποίο κυκλοφόρησε από την Activision σαν φόρος τιμής στο πρωτότυπο ZORK, λίγο πριν από την επίσημη κυκλοφορία του τελευταίου παιχνιδιού της "ZORK GRAND INQUISITOR".


Zork: The Undiscovered Underground



Πολλοί από εσάς ζητήσατε τη λύση του, θεωρώντας το αρκετά δύσκολο. Ετσι, έχουμε λοιπόν:

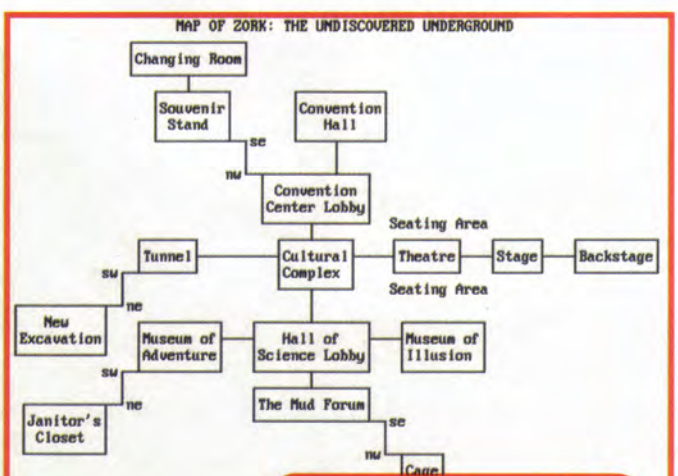
[Σημείωση: Εάν η λάμπα σού σβήσει, τότε δεν έχεις παρά να τυπώσεις "shake lamp" για να την ανάψεις πάλι. Την πρώτη φορά που θα προβείς σε αυτήν την κίνηση θα προσθέσεις 5 πόντους στο σκορ σου.]

Ξεκινώντας στο New Excavation
NE στο Tunnel
TASTE BOULDER
E, N, NW στο Souvenir Stand
TALK TO SALESMAN
TAKE MASK (8 πόντοι)

Πρόσεξε την περιγραφή του περίφημου grue:

Glowing fur
Fishy face
Razor fingers

TAKE FOUR CANDY (4 πόντοι)



Ο χάρτης του παιχνιδιού.

N στο Changing Room
DON RAZOR
DON FISH
DON FUR
S, SE στο Convention Center Lobby
DROP LAMP
N στο Convention Hall (10 πόντοι)
TAKE GLASSES (5 πόντοι)
S στο Convention Center Lobby
TAKE LAMP
S στο Cultural Complex
DROP RUNE
E, E στο Stage
TAKE BLUE LENS (5 πόντοι) - (φορώντας τα γάντια/gloves)
TAKE RED LENS
PUT BLUE LENS IN GLASSES (5 πόντοι)
PUT RED LENS IN GLASSES
E στο Backstage
OPEN TRUNK
TAKE COIN (5 πόντοι)
W στο Stage
SHAKE LAMP (5 πόντοι)
W, W, S στο Hall of Science Lobby
DROP GORES
S to The Mud Forum
EXAMINE TREE
EXAMINE BALL
TAKE TINSEL
EXAMINE COIN
TIE TINSEL TO COIN (8 πόντοι)
N, E στο Museum of Illusion
PUT COIN IN SLOT
PULL TINSEL
PUT COIN IN SLOT (10 πόντοι)

Σημείωσε τον αριθμό (rib) στο μήνυμα του Oracle (π.χ. πέμπτο, πρώτο κ.λπ.).

W, W στο Museum of Adventure

PRY nTH RIB WITH SWORD (5 πόντοι) - (όπου n το νούμερο από το μήνυμα του Oracle)
SW στο Janitor's Closet
TAKE CAN (5 πόντοι)
NE, E, S στο The Mud Forum
DON GLASSES
DROP EVERYTHING
OPEN LID
PUSH BUTTON (10 πόντοι)

Πρόσεξε/κατάγραψε τη σειρά των αντικειμένων:

Flathead
Tree
House
Balloon

EXAMINE SYMBOLS

Circle
Square
Triangle
Pentagon

TAKE EVERYTHING
PUT FLATHEAD ON CIRCLE
PUT TREE ON SQUARE
PUT HOUSE ON TRIANGLE
PUT BALLOON ON PENTAGON (5 πόντοι)
DROP ZM$1
SE to Cage
DROP MULTI
NW, N, N, W στο Tunnel
WAIT
W

Τελικό σκορ: 100 πόντοι

5 Επισκευάζοντας τη λάμπα (lantern)
8 Βλέποντας ένα grue
10 Μιμούμενος ένα grue
8 Διακοσμώντας το coin
10 Συμβουλευόμενος το Oracle
5 Ανοίγοντας τη massive door
5 Ανοίγοντας το closet
5 Διαλέγοντας ένα lens
5 Πειραματιζόμενος με τα glasses
10 Αποκαλύπτοντας την κρυμμένη εικόνα (hidden picture)
5 Debugging το grue
5 Ξεφεύγοντας από το grue
19 Βρίσκοντας διάφορα αντικείμενα

Τελικό Rank: The Ultimate Infocom Text Adventurer

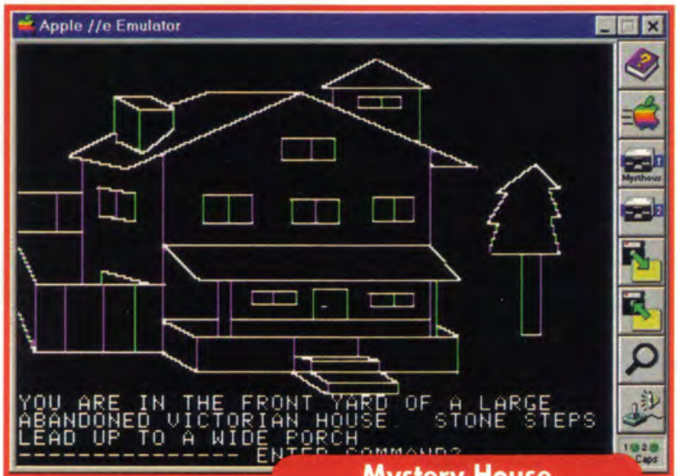
MYSTERY HOUSE

Με την κυκλοφορία στη χώρα μας της περίφημης συλλογής adventures της Roberta Williams, αρκετοί από εσάς ζητήσατε τη λύση του πρώτου on-line adventure της Sierra, ΤΟΥ ΘΡΥΛΙΚΟΥ "Mystery House".

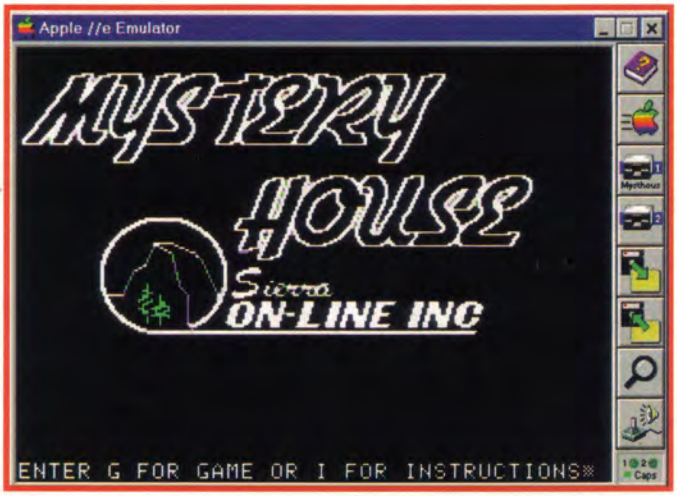
Σημειώστε ότι στη λύση που ακολουθεί έχουν περιληφθεί μόνο οι κινήσεις εκείνες που είναι απαραίτητες για την επίλυση της περιπέτειας. (Για να αποκτήσετε μια συνολική εικόνα της περιπέτειας, πρέπει να εξερευνήσετε μόνοι σας όλους τους δυνατούς χώρους και τα αντικείμενα.)

Ξεκινάς το παιχνίδι στην τοποθεσία: "You are in the front yard of a large abandoned victorian house. Stone steps lead up to a wide porch".

Τώρα, τύπωσε (όλες οι εντολές/λέξεις που πρέπει να τυπώσεις είναι αυτές με τα κεφαλαία):



Mystery House



ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ ΚΑΙ ΕΛΑΤΕ ΣΤΟ ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

PAPERTOWN

Home Computing Center







ΣΕ ΕΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ

HARDWARE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, SCANNERS, MODEMS ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



SOFTWARE

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΙ ΚΑΙ ΜΗ ΤΙΤΛΟΙ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ, PRODUCTIVITY, GAMES



INTERNET



PLAYSTATION

ΚΟΝΣΟΛΕΣ, ΑΞΕΣΟΥΑΡ, GAMES





ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ

ΤΗΛΕΦΩΝΑ, ΑΞΕΣΟΥΑΡ, B-FREE



TELESTET

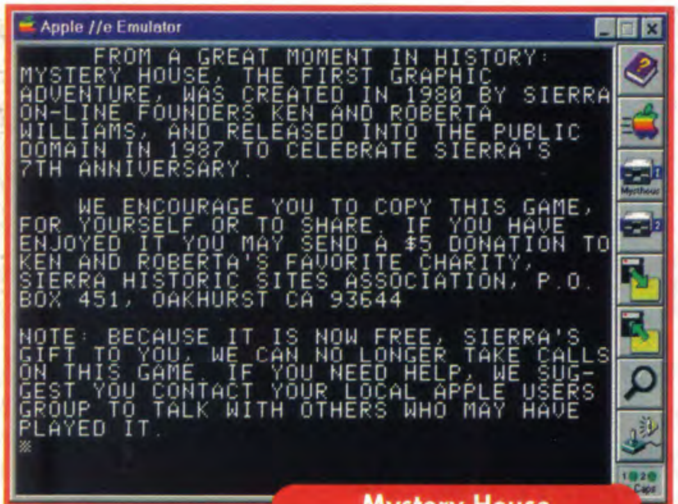
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΕ

ΕΝΑ ΦΙΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΑΠΟ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ, ΣΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΚΑΙ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ ΔΩΡΕΑΝ PARKING ΣΤΟ COSMOS CENTER (ΣΤΟ H.C.C. I).

HOME COMPUTING CENTER I: PAPERTOWN, ΚΗΦΙΣΙΑΣ 35, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ (ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΟ), ΤΗΛ.: 6493360

HOME COMPUTING CENTER II: Info café, ΔΗΜ. ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ 5, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, ΤΗΛ.: 6714902, infocafe@compulink.gr

ADVENTURE SOS SOS SOS



Mystery House

U (up)
OPEN DOOR
ENTER DOOR
S (south)
GET CANDLE
N (north)
W (west)

Βρίσκεσαι στην κουζίνα. LOOK SINK και GET το BUTTERKNIFE.

Πάρε επίσης τα σπίρτα (matches) από το cabinet και την κανάτα (pitcher) από το ψυγείο (refrigerator).

Ανοιξε τη βρύση (WATER ON) και γέμισε την κανάτα (GET WATER).

Οταν σκοτεινιάσει και δεν βλέπεις, τότε LIGHT τα CANDLE.

E (east)
U

Μπορείς να εξερευνήσεις τα δωμάτια στο ανατολικό/δυτικό χολ για να εντοπίσεις μερικά ενδιαφέροντα ίχνη του δολοφόνου, αλλά δεν θα βρεις αντικείμενα που είναι απαραίτητα για την επίλυση της περιπέτειας.

N
U

Βρίσκεσαι στη σοφίτα (attic). GET το HAMMER.

Τώρα πια πήγαινε πίσω στην κουζίνα (kitchen), MOVE το CABINET και BREAK WALL.

ENTER HOLE
D (down)
S

Βρίσκεσαι στο υπόγειο (basement). GET το KEY. Εδώ βλέπεις άλλη μία τρύπα (hole). ENTER HOLE.

N
U

Στην κορυφή του δέντρου (pine tree), LOOK στο TELESCOPE.

Τώρα κατέβα με DOWN, DOWN.

Το δάσος μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα ενοχλητικό, αν καταφέρεις να χαθείς, γι' αυτό πήγαινε προσεκτικά...

N, N, N, N και μόνο τώρα U.

Χρειάζεται να ανοίξεις την πόρτα της κουζίνας με OPEN DOOR για να μπορέσεις να μπεις πάλι στο σπίτι (ξανά UP).

E
S

Βρίσκεσαι στην τραπεζαρία (dining room), όπου βλέπεις ένα πολύ εύφλεκτο χαλί. Ετσι, απλώς τύπωσε:

LOOK

Βάζεις φωτιά. Χωρίς να πανικοβληθείς, τύπωσε POUR WATER (ρίχνεις νερό σε αυτό).

Αχά! Βρίσκεις άλλη μία τρύπα. LOOK HOLE και GET το μικρό KEY.

Φύγε από εδώ και πήγαινε ξανά στη σοφίτα (attic). Τώρα θα βλέπεις την καταπακτή στο ταβάνι, αλλά πρώτα κάνε:

ENTER την DOOR στα δεξιά.

UNLOCK the CHEST. OPEN CHEST και GET το GUN.

ENTER DOOR πάλι πίσω στη σοφίτα και OPEN την TRAPDOOR. Τώρα CLIMB τη LADDER.

Βλέπεις τη δολοφόνο και είναι η Daisy!!! Εδώ υπάρχει επίσης ένα σημείωμα, αλλά η Daisy δεν σε αφήνει να το πάρεις.

Ετσι, δεν έχεις άλλη επιλογή από το να τυπώσεις: KILL DAISY ... WITH GUN.

Τώρα πια GET το NOTE και διάβασέ το. Το σημείωμα λέει πού ακριβώς είναι κρυμμένα τα jewels (στο basement).

ENTER την TRAPDOOR για να επιστρέψεις στη σοφίτα (attic) και από εδώ πήγαινε DOWN και NORTH.

ENTER DOOR και πήγαινε EAST.

GET την TOWEL (πετσέτα) από το μπάνιο.

Από εδώ, στο study, υπάρχει ένα σύντομο πέρασμα για το υπόγειο (basement).

USE BUTTERKNIFE για να "χαλαρώσεις" την εικόνα και GET την PICTURE. Τώρα PRESS το BUTTON και ENTER WALL.

Πήγαινε DOWN και ξανά DOWN και, επιτέλους, βρίσκεσαι στο υπόγειο.

Τώρα πια, REMOVE ALGAE, GET BRICK και GET the JEWELS!!!

Για να τελειώσεις την περιπέτεια, πρέπει πρώτα να βγεις από το σπίτι. Πρέπει να ξεκλειδώσεις την εξώπορτα, να την ανοίξεις, να βγεις έξω και να κατεβείς τα σκαλιά για να "πάρεις" το μήνυμα του finale της περιπέτειας.

Σημείωση: Στην πραγματικότητα, μπορείς να πάρεις τα jewels χωρίς να σκοτώσεις την Daisy, πηγαίνοντας κατευθείαν στο υπόγειο από το μυστικό πέρασμα. Παραδόξως όμως το παιχνίδι ΔΕΝ τελειώνει παρά μόνον αν σκοτώσεις την Daisy.

ΑΛΛΑ "ΑΣΤΕΙΑ" ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΔΟΚΙΜΑΣΕΙΣ

GET το DAGGER από το πρώτο δωμάτιο στο from the first room στα ανατολικά του ανατολικού/δυτικού χολ. Δεν θα το χρειαστείς στο παιχνίδι, εκτός και αν αποφασίσεις να...

KILL JOE, στο νεκροταφείο, και GET το SHOVEL. Ομως δεν θα βρεις καμία χρήση για το shovel, οπότε... κακομοίρη Joe!

LIGHT το STOVE στην κουζίνα (kitchen).

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά.

Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια. Περιγράψτε μας όμως σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. ■

Οσοι πιστοί του Monkey Island, από την ένδοξη εποχή που μεσουρανούσε η Amiga, προσέλθετε. Ο παλιόφιλος Guybrush Threepwood, ο ήρωας των θαυμάσιων adventures της σειράς, επιστρέφει σε μία περιπέτεια ενάντια στον τρομερό πειρατή-φάντασμα LeChuck. Οπλίστε το... μυαλό σας και ξεκινήστε με τη βοήθεια της λύσης που σας προσφέρουμε.

Επιμέλεια: Αργύρης Γιαγιάς
argiris@compulink.gr

TOTAL ANNIHILATION

MISSION ACCOMPLISHED!

Το Total Annihilation, όπως θα ξέρετε, είναι το πιο σύγχρονο real time strategy. Αν και κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό, εντούτοις ήδη έχει γίνει επιτυχία. Οσοι προλάβατε να παίξετε μαζί του θα έχετε διαπιστώσει ότι από κάποια αποστολή και έπειτα τα πράγματα δυσκολεύουν αισθητά. Επειδή, λοιπόν, θα χρειαστείτε βοήθεια για να ολοκληρώσετε το campaign, σε αυτό το τεύχος έχουμε για εσάς βήμα προς βήμα τις λύσεις των τελευταίων δέκα αποστολών των Arm. Επίσης, σας δίνουμε όλα τα tips του παιγν[illegible] για ακόμα μεγαλύτε[illegible]

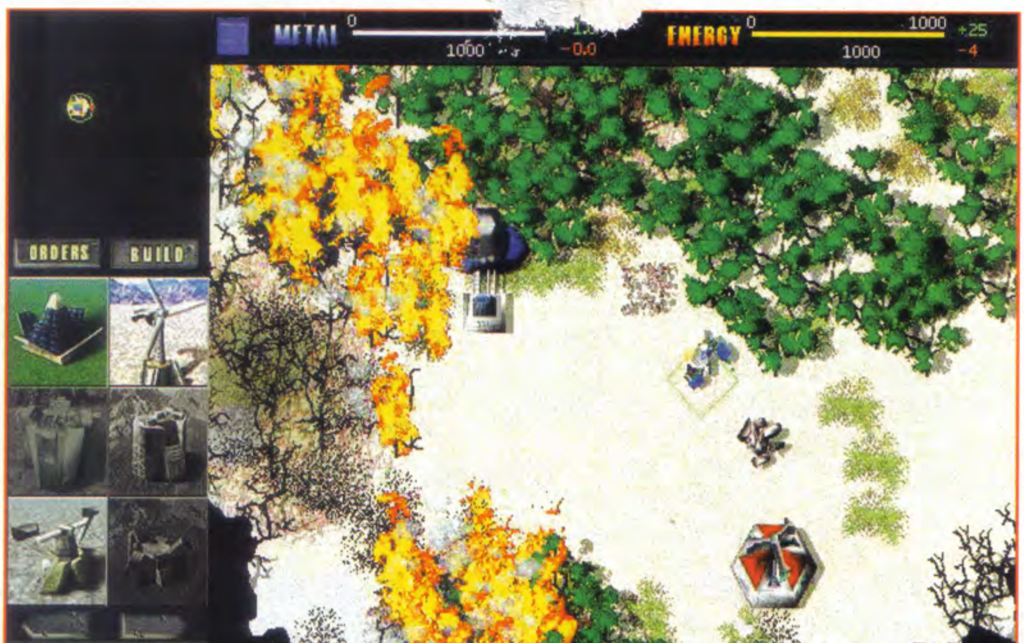
MISSION 16: STOCKPILE AT THE ABUTMENT

Σε αυτή την αποστολή απαιτείται να καταστρέψετε όλες τις μονάδες Core ή να καταλάβετε όλα τα κτίριά τους. Ξεκινάτε στα νότια, ενώ η βάση τους είναι στην άλλη πλευρά του μεγάλου τείχους, το οποίο απλώνεται από ανατολικά έως δυτικά κατά μήκος του χάρτη. Υπάρχει μόνο ένα σημείο για να περάσετε και αυτό είναι φρουρούμενο από ισχυρές μονάδες των Core. Ξεκινήστε κατασκευάζοντας μία βάση δίπλα στο λόφο τον οποίο βλέπετε. Σταματήστε, όταν κατασκευάσετε μία ισχυρή φρουρά - δηλαδή, τουλάχιστον είκοσι μονάδες. Στη συνέχεια, συγκεντρωθείτε στην κατασκευή αεροπορικής δύναμης με brawlers, hawks και phoenix βομβαρδιστικά και κατόπιν ξεκινήστε επιθέσεις στη φρουρά του τείχους. Θυμηθείτε ότι χρειάζεστε επίσης freedom fighters για να περιπολούν πάνω από τον εναέριο χώρο της βάσης σας. Αφού καταστρέψετε τη φρουρά του τείχους, αναπτύξτε τις επίγειες δυνάμεις, έχοντας [illegible]σε αυτές και μερικά Spide[illegible]ταν ολοκληρώσετε, ξεκινήστε με τα βομβαρδιστικά σας την επίθεση στην εχθρική βάση και, ταυτόχρονα, φέρτε τις επίσημες δυνάμεις να βοηθήσουν.

Δεν χρειάζεται να καταστρέψετε όλα τα "εχθρικά" κτίρια, απλώς να κυνηγήσετε και να καταστρέψετε όλες τις εχθρικές μονάδες.

MISSION 17: FORTRESS AT BROOBAN'S ISLE

Οι Core κατασκευάζουν έναν εκτοξευτή πυρηνικού πυραύλου. Πρέπει να τον πάρετε. Ξεκινήστε κατασκευ[illegible]ζοντας αεροπορική δύναμη[illegible]ικά lurkers, καθώς ε[illegible]ναν σταθμό sonar και ένα ζευγάρι από εκτοξευτές torpedo. Βιαστείτε, γιατί σύντομα θα δεχθείτε επίθεση από avengers και finks. Η επόμενη αποστολή σας είναι να καταλάβετε τα νησιά στα δυτικά, όπου θα τοποθετήσετε solar collectors και metal extractors. Μόλις αναπτυχθείτε πλήρως στο νησί, κατασκευάστε ναυτικό και αεροπορία. Χρησιμοποιήστε milleni-







ums και conquers για να περιπολείτε τα νησιά, και κατασκευάστε lancets, hawks και browlers. Με τα phoenix καταστρέψτε τον εχθρό στο νότιο άκρο του κεντρικού νησιού και μετά βομβαρδίστε ανατολικά. Μη χρησιμοποιήσετε πλοία, γιατί μπορεί κατά λάθος να καταστρέψετε τα πυρηνικά. Αφού πάρετε κάθε πλευρά του νησιού, στείλτε έναν commander να πάρει τον πύραυλο.

MISSION 18: VENGEANCE!

Οι Core έχουν αποφασίσει να δολοφονήσουν είκοσι arm peewees, οι οποίοι είναι περικυκλωμένοι στα νότια. Δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα για να τους σώσετε, εκτός από το να τους επιλέξετε όλους και να τους οδηγήσετε βόρεια, σώζοντας έναν ή δύο. Διαχωρίστε τις μονάδες σας σε δύο ομάδες με πεζικό, όπως οι peewees και fidos στο μπροστινό μέρος, και περιμένετε την άφιξη των Core. Επειδή οι γρηγορότεροι από αυτούς θα έρθουν νωρίτερα, δεν θα είναι πρόβλημα να τους βγάλετε από τη μέση. Οταν όλες οι μονάδες των Core φθάσουν στο επάνω μέρος του χάρτη, μετακινήστε όλους τους δικούς σας στο κάτω μέρος και καταστρέψτε το Kbot. Τέλος, μόλις σκοτώσετε όλες τις μονάδες των Core στο χάρτη, θα έχετε νικήσει.

MISSION 19: THE MOTIEN RAMP

Η αποστολή σας σε αυτό το level είναι να καταλάβετε ακόμα ένα Galactic Gate. Θυμηθείτε ότι δεν πρέπει να το καταστρέψετε, γιατί θα χάσετε. Πρώτα φτιάξτε μια βάση πίσω από το βράχο στα βόρεια. Σύντομα μερικοί rapiers θα εμφανιστούν: Εξοντώστε τους με samsons και merls. Φτιάξτε μια βάση (χρειάζεστε ένα κατασκευαστικό αεροσκάφος και μερικούς freedom fighters) και τοποθετήστε ένα sentinel laser, έναν radar tower και έναν defender missile launcher στο μικρό λόφο λίγο προς τα βόρεια. Σύντομα, και αφού οι rapiers έχουν καταστραφεί, θα εμφανιστούν μερικές μονάδες εδάφους των Core. Καταστρέψτε τους και στη συνέχεια βρείτε και καταστρέψτε τον Core diplomat.

Κατασκευάστε flash και stumpy tanks και, στη συνέχεια, συγκροτήστε την αεροπορία σας. Κινηθείτε προς την εχθρική βάση, μόνο όταν πιστεύετε ότι έχετε αρκετές μονάδες. Κι αυτό γιατί οι Core, μόλις σας δουν, θα σας στείλουν ένα intimidator. Οταν οι μονάδες σας φθάσουν στο intimidator, καταστρέψτε το με τα hawks και τα phoenix βομβαρδιστικά. Επίσης, κάντε μερικές αεροπορικές επιδρομές στη βάση, σπρώχνοντας ταυτόχρονα τις επίγειες δυνάμεις σας συνεχώς προς τα εμπρός.

Καταστρέψτε τα gaat guns αλλά και όλα τα άλλα εκτός από την Galactic Gate, την οποία θα καταλάβετε με τον Commander.



MISSION 20: DUMP

Στην αρχή του level θα εμφανιστεί το Core Construction Kbot. Διατάξτε όλες τις μονάδες σας να μην πυροβολήσουν άμεσα και χρησιμοποιήστε τον Commander για να το καταλάβετε. Στη συνέχεια, προωθήστε τον Commander και αιχμαλωτίστε τον Jeffy, ο οποίος μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί ως ανιχνευτής. Ξεκινήστε την κατασκευή της βάσης και τοποθετήστε έναν radar tower στο μπροστινό μέρος της. Κατασκευάστε fidos και zeus kbots,





ώστε να ετοιμαστείτε για την επίθεση των Core. Μόλις αποκρούσετε το πρώτο κύμα αυτής της επίθεσης, ξεκινήστε να φτιάχνετε merls και bulldogs. Οταν έχετε είκοσι μονάδες, μετακινηθείτε βόρεια, στέλνοντας πρώτον τον Jeffy. Καταστρέψτε όλες τις μονάδες Core που θα συναντήσετε και σύντομα θα βρείτε το Core radar tower. Εάν μπορείτε, χρησιμοποιήστε τον Commander για να τον καταλάβετε. Οταν φθάσει σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να δημιουργήσετε ακόμα μερικές μονάδες. Βάλτε μπροστά τα bulldogs και ανακατέψτε τα μαζί με μερικά zippys για ποικιλία. Καθώς αναπτύσσεστε στο χάρτη, θα πρέπει να κατασκευάζετε και άλλες μονάδες, τις οποίες θα συνεχίζετε να στέλνετε προς την εχθρική βάση, και σιγά-σιγά θα νικήσετε.

MISSION 21: WELCOME TO CORE PRIME

Σε αυτό το level ξεκινάτε μόνο με τον Commander σας. Ετσι, κινηθείτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε και καταλάβετε όλα τα Core Resourse Generators που μπορείτε (μερικά βρίσκονται βορειοανατολικά).

Φτιάξτε έναν radar tower και, αν είναι δυνατόν, καταλάβετε το Construction Kbot. Θα το χρειαστείτε για να φτιάξετε k-bots, τα οποία στη συνέχεια θα πρέπει να τοποθετήσετε στην κεντρική ράμπα λίγο προς τα νότια. Η αεροπορική δύναμη είναι αναγκαία και θα χρειαστείτε μερικά freedom fighters για να προστατέψετε τη βάση σας. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για αναγνώριση εδάφους. Ετσι φτιάχτε ένα-δύο και στείλτε τα σε όλο το χάρτη. Μόλις έχετε μια αξιοπρεπή στρατιωτική δύναμη, ξεκινήστε την κατασκευή big berthas και guardians. Επίσης, φροντίστε να κρατήσετε τον εχθρό στην ακτή με μερικά tanks. Στη συνέχεια, χρειάζεστε μερικά βομβαρδιστικά και άλλα συνοδευτικά αεροσκάφη, τα οποία θα χρησιμοποιήσετε για να καταστρέψετε το Core aircraft plant. Χρειάζεστε έναν advanced radar tower για αυτό. Φτιάξτε τις επίγειες δυνάμεις και, όταν είστε έτοιμοι, χτυπήστε με αυτές αλλά και όλες τις δυνάμεις σας τον εχθρό. Μόλις καταστρέψτε όλα τα Core κτίρια, εξερευνήστε όλο το χάρτη και εξολοθρεύστε όσες δυνάμεις των Core τυχόν περιπλανιούνται σε αυτόν.

MISSION 22: BATTLE FOR COORDINATE 6551: 447

Για να ξεκινήσετε αυτή την αποστολή θα πρέπει να χτίσετε resource renarators, ένα aircraft plant και ένα vehicle plant. Μόλις αυτά ολοκληρωθούν, φτιάξτε freedom fighters και samsons.

Βάλτε τον Commander σας να φτιάξει έναν radar tower στο βόρειο άκρο. Τοποθετήστε έναν guardian δίπλα σε αυτό και βάλτε τον samson να το φυλά. Σε αυτό το σημείο θα χρειαστεί να κατασκευάσετε atlas air transports. Φτιάξτε ένα advanced vehicle plant και, μόλις αυτό ολοκληρωθεί, ένα jammer δίπλα στον guardian. Κατασκευάστε ένα advanced plant και, μόλις το ολοκληρώσετε, φτιάξτε hawks, brawlers και

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Στην εισαγωγική οθόνη κάντε click στο εικονίδιο του Single player. Οταν πάτε στην επόμενη οθόνη, πληκτρολογήστε Doctor death. Εάν το κάνετε σωστά, ένα νέο εικονίδιο θα εμφανιστεί στο δεξί μέρος της οθόνης. Αυτό το νέο εικονίδιο σας επιτρέπει να παίξετε οποιαδήποτε αποστολή, ακόμα και αν δεν έχετε φθάσει σε αυτό το level στο campaign mode.
- Μια ενδιαφέρουσα δυνατότητα του Total Annihilation είναι ότι μπορείτε να δίνετε εντολές, ακόμα και όταν το παιχνίδι είναι σε παύση. Ετσι, όταν τα πράγματα δυσκολεύουν, αυτός είναι ένας καλός τρόπος για να βγαίνετε από τη δύσκολη θέση. Εάν θέλετε να αλλάξετε την ταχύτητα του παιχνιδιού, μπορείτε να πατήσετε τα πλήκτρα + ή -.
- Εάν φτιάχνετε ένα κτίριο, το οποίο θα πάρει αρκετό χρόνο για να ολοκληρωθεί, ενώ ταυτόχρονα έρχεται ο εχθρός, μπορείτε να επισπεύσετε την κατασκευή του βάζοντας και άλλες μονάδες να βοηθήσουν. Ο Commander κατασκευάζει τρεις φορές γρηγορότερα από το Construction Vehicle.

phoenix βομβαρδιστικά. Φτιάξτε μια δύναμη από tritons και οδηγήστε τους μέσα από το πρώτο κανάλι στα βόρεια. Ασφαλίστε την περιοχή μεταξύ πρώτου και δεύτερου καναλιού και χρησιμοποιήστε τον Commander για να καταλάβετε όσα περισσότερα solar collectors μπορείτε. Μόλις επιτύχετε αεροπορική υπεροχή, στείλτε τα αεροπλάνα σας να καταστρέψουν τα pulverisers πάνω από το δεύτερο κανάλι και επίσης οποιαδήποτε βάση υπάρχει στη θάλασσα. Μόλις εξολοθρεύσετε τη βασική αντίσταση στείλτε τον Commander για να καταλάβει όλα τα εναπομείναντα κτίρια των Core.

MISSION 23: CROSSING AQUEOUS BODY 397

Αυτό το level είναι ένα έπος αεροπορικής και ναυτικής μάχης. Για να ξεκινήσετε χρειάζεστε ένα shipyard, ένα aircraft plant και ένα vehicle plant. Μόλις αυτά ολοκληρωθούν, φτιάξτε ένα construstion ship και ένα construstion vehicle. Επίσης, χρειάζεστε άμυνα για τη βάση, όπως torpedo launchers και jummers. Χτίστε ένα big bertha στο κέντρο της βάσης σας (θα πρέπει να το κρύψετε με ένα jummer). Συνεχίστε με moho mine, ένα fusion reactor, ένα millenium και μερικά conquerors και collossuses. Στη συνέχεια χτίστε έναν atlas και βάλτε ένα jummer πάνω σε αυτόν. Τώρα ξεκινήστε να καταστρέφετε όλα τα εχθρικά νησιά στο κέντρο του χάρτη με το big berlha. Μόλις ολοκληρώσετε και αυτή τη δουλειά, σημαδέψτε το doomsday machine δεξιά στο πάνω μέρος του χάρτη. Οταν τελειώσετε και με αυτό, φτιάξτε ομάδες από tritons και στείλτε τους στην κεντρική αποβάθρα στα βόρεια του χάρτη, ακολουθούμενους από τα πλοία σας. Χρειάζεστε τουλάχιστον είκοσι αεροσκάφη στην αεροπορική δύναμή σας σε αυτό το σημείο. Τώρα επιτεθείτε στη βάση των Core στα βόρεια, έχοντας βεβαιωθεί ότι έχετε θέσει εκτός λειτουργίας τα sonar stations, και στη συνέχεια εξολοθρεύστε όποια εχθρική δύναμη έχει απομείνει.





MISSION 24: BREAKTHROUGH TO CENTRAL CONSCIOUSNESS

Χρησιμοποιήστε τους τοίχους, οι οποίοι βρίσκονται κοντά στο σημείο από όπου ξεκινάτε και θα προστατεύσουν τη βάση σας. Φτιάξτε έναν radar tower στο επάνω μέρος. Κατασκευάστε τα απαραίτητα κτίρια, έως ότου έχετε αρκετή level-2 τεχνολογία, συμπεριλαμβανομένου και του samson, έτσι ώστε να προχωρήσετε και να φτιάξετε και άλλα radar towers. Πάρτε μερικά Kbots και οχήματα, για να καταστρέψετε το gaat gun, που βρίσκεται μεταξύ εσάς και του dome. Τώρα, συγκεντρωμένοι πλέον στην αεροπορική δύναμή σας, φτιάξτε τριάντα αεροπλάνα. Κατασκευάστε merls και προωθήστε τα προς το τείχος δυτικά του dome, όπου θα πρέπει άμεσα να φτιάξετε ακόμα έναν radar tower. Στα νότια επίσης θα πρέπει να φτιάξετε κάποια πυροβόλα. Μόλις αποκτήσετε το advanced construction vehicle, φτιάξτε solar collectors και metal extractors κατά μήκος του βόρειου τείχους στο χάρτη. Στη συνέχεια φτιάξτε ένα moho mine και ένα fusion reactor. Οταν ολοκληρωθούν όλα αυτά, είναι ώρα να ενεργοποιήσετε το big bertha και να το τοποθετήσετε μεταξύ του νότιου και δυτικού τείχους. Οταν αυτό είναι πλέον στη θέση του, συστηματικά καταστρέψτε όλους τους Core πάνω στο χάρτη και τελικά τοποθετήστε τον Commander σας στο dome.

MISSION 25: PRIME APOCALYPSE

Οπισθοχωρήστε αμέσως, αλλιώς θα τιμωρηθείτε αυστηρά, αν προσπαθήσετε ανόητα να εμπλακείτε με τους Core αμέσως. Φτιάξτε μια βάση στα νότια χρησιμοποιώντας τις μονάδες σας, για να την υπερασπιστείτε απέναντι στις συνεχιζόμενες επιθέσεις. Θα πρέπει να ασχοληθείτε με την παράταξη των δυνάμεών σας για ώρες, προτού αποπειραθείτε να ξεκινήσετε επίθεση εναντίον των Core. Φτιάξτε ένα μεγάλο Big Bertha, αλλά να είστε συνεχώς σε ετοιμότητα, γιατί, προτού ολοκληρώσετε την τοποθέτησή του, θα ξεκινήσει μια μαζική επίθεση των Core εναντίον σας. Οταν τα περισσότερα από τα pulverisers έχουν εξολοθρευτεί, ξεκινήστε μια σειρά από αεροπορικές επιθέσεις και συνεχίστε τις επιδρομές. Τώρα στείλτε και τις επίγειες δυνάμεις σας για να εξολοθρεύσουν οποιαδήποτε μονάδα των Core βρεθεί μπροστά σας, προτού τοποθετήσετε τον Commander σας στο dome. Εάν τα καταφέρετε, οι Core θα καταστραφούν για πάντα.

■


472041
VFX1

Role Playing Games

The Dragons of Chaos



Για όσους αγάπησαν το The Dragons of Krynn και το The Dragons at War, έρχεται μια νέα ανθολογία διηγημάτων που περιγράφει γενναίους ήρωες, καταχθόνιους κακούς, ξεχωριστές φυλές και όλα τα είδη δράκων από τον πιο δημοφιλή κόσμο της TSR, το Krynn.

Με συγγραφείς τους Weis και Hickman και λεπτομέρειες για αγαπημένους χαρακτήρες και την ξεχασμένη ιστορία του Dragonlance Saga.

Tales of Uncle Trapspringer



Η ιστορία του Trapspringer Fargo, ο οποίος εν αγνοία του συνταξιδεύει με δύο διεφθαρμένους gully dwarves και έναν ακόμα κακό, κινδυνεύοντας έτσι να χάσει κάθε πιθανότητα να σώσει το Krynn από τα Ταχισιανά σχέδια καταστροφής.

Νουβέλα του Dragonlance της σειράς Classics/Ιανουάριος '98/Τιμή 2.250 δρχ.

Heroes of Sorcery



Το Krynn αποκρούει τους δράκους με καινούρια μαγικά! Νέοι κανόνες καθιστούν τη μαγεία του Fifth Age δυνατότερη! Η περιπέτεια Heroes of Sorcery αποτελεί την καινούρια συνέχεια της σειράς Dragons of a New Age και βρίσκει τους παίκτες να ανακαλύπτουν ότι οι μεγάλοι εχθροί τους, οι δράκοι, είναι αυτοί που κατέχουν τα μυστικά της μαγείας στο Fifth Age.

Dramatic Supplement του Dragonlance: Fifth Age/Για παίκτες και Narrators/Ιανουάριος '98/Τιμή 6.400 δρχ.

Tribes of the Heartless Wastes



Οι άγριες χώρες των βάρβαρων Vos, επιτέλους, αποκαλύπτουν τα μυστικά τους! Αυτό το campaign expansion είναι και το τελευταίο για την ήπειρο της Cerilia, την οποία έχουμε ήδη γνωρίσει μέσα από το Birthright boxed set και στη συνέχεια από τα Cities of the Sun, Rujurik Highlands και Haven of the Great Bay.

Περιέχει νέους κανόνες και spells καθώς και πληροφορίες για τους πολιτισμούς των λαών της παγωμένης τούνδρας.

Campaign expansion του Birthright/Για έμπειρους έως πολύ έμπειρους Dungeon Masters/Ιανουάριος '98/Τιμή 6.400 δρχ.

Realms of Arcane



Από τη βιβλιοθήκη του Candlekeep μας έρχεται αυτή η καινούρια συλλογή ιστοριών με τον τίτλο Realms of Arcane, που διαδραματίζονται στα Forgotten Realms και είναι γραμμένες από γνωστούς συγγραφείς όπως οι Ed Greenwood, Jeft Grubb, Elaine Cunningham, Mark Autham και άλλοι. Περιέχει και εισαγωγή στο Elminster in Myth Drannor.

Ανθολογία των Forgotten Realms/Ιανουάριος '98/Τιμή 2.250 δρχ.

Pages of Pain-Paperback edition

Έφθασε η ώρα να ανακαλύψετε τον κρυφό κόσμο των πιο διάσημων κακών του Planscape! Τώρα και σε έκδοση με μαλακό εξώφυλλο η ιστορία της σιωπηλής και μυστηριώδους Lady of Pain, της Κυράς του Sigil. Αφήγησή της είναι και η ιστορία μας που διαδραματίζεται στο φοβερότερο ίσως όπλο της - τον Λαβύρινθο.



Νουβέλα με μαλακό εξώφυλλο για το Planescape/Ιανουάριος '98/Τιμή 2.250 δρχ.



Elminster in Myth Drannor

Η συνέχεια που όλοι περιμέναμε του δημοφιλούς Elminster: The Making of a Mage! O νεαρός Elminster ταξιδεύει στη θρυλική πρωτεύουσα των ξωτικών Cormanthyr, για να γνωρίσει τον τρόπο ζωής και τα μαγικά της - κόντρα στην ξενοφοβία των elves που την κατοικούν.



Νουβέλα με σκληρό εξώφυλλο των Forgotten Realms/Ιανουάριος '98/Τιμή 6.400 δρχ.

Prayers from the faithful



Ερχεται ως συνέχεια του παλαιότερου Pages from the Mages και δίνει ενδιαφέρουσες και χρήσιμες πληροφορίες για πολλές και διάσημες προσωπικότητες κληρικών των Forgotten Realms. Περιγράφει με λεπτομέρεια τις προσωπικές τους ιστορίες, τις ικανότητες, τα ειδικά spells και τα ιερά τους αντικείμενα. Περιέχει ακόμα πληροφορίες για το πώς οι χαρακτήρες παικτών των Forgotten Realms θα μπορούσαν να αναλάβουν αποστολές όπου θα συναντούν αυτές τις προσωπικότητες.

Accessory των Forgotten Realms/Για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 6.400 δρχ.

Tymoras Luck



To Finder's Bane διαδραματιζόταν στον κόσμο των Forgotten Realms και το Fistandantilus Rebory στον κόσμο του Krynn.

Τώρα στον επίλογο της τριλογίας Lost Gods, οι πρωταγωνιστές των δύο προηγούμενων διηγημάτων, αν και προέρχονται από τελείως διαφορετικούς κόσμους, ενώνουν τις δυνάμεις τους για να σώσουν έναν θεό και να ξαναφέρουν τη σταθερότητα στον κόσμο τους.

Sea of Blood
Της σειράς Monstrous Arcana!



Η μοχθηρία των sea devils δεν έχει όρια! Τα ίχνη θανάτου και καταστροφής οδηγούν κάτω από τα κύματα και μέσα στην "καρδιά" του υδάτινου βασιλείου τους. Η περιπέτεια αυτή είναι το τρίτο και τελευταίο μέρος - μπορεί να παιχθεί και μόνο του - μιας τριλογίας που ξεκίνησε με τα Evil Tide και Night of the Shark. Συνδυάζεται με το accessory The Sea Devils της σειράς Monstrous Arcana.

Περιπέτεια του AD&D της σειράς Monstrous Arcana/Ιανουάριος '98/Για αρχάριους αλλά και έμπειρους Dungeon Masters/Τιμή 4.480 δρχ.

Magic the Gathering
Grand Prix Στοκχόλμης, 21-22 Μαρτίου 1998



To Grand Prix της Στοκχόλμης λαμβάνει χώρα στο Munchen Bryggeriet, ένα από τα πιο ζεστά σημεία της πόλης.

Δίνει:

- 8 προσκλήσεις για το Pro Tour της Ν. Υόρκης
- Περισσότερα από 30 side events
- Επαθλα $15.000 για τους πρώτους 32 νικητές

Εκδηλώσεις Magic: the Gathering



Στις 22 Φεβρουαρίου πραγματοποιείται στην ΑΙΩΡΑ (Λεωφ. Ειρήνης 20, Μαρούσι) PRE RELEASE STRONGHOLD. Πληροφορίες: Κάισσα Αμαρουσίου, τηλ.: 6141675

To Σάββατο, 21 Φεβρουαρίου, PRE RELEASE STRONGHOLD στην Κάισσα Θεσσαλονίκης (Πατρ. Ιωακείμ 8, τηλ.: 257397).

Την Κυριακή, 8 Μαρτίου, θα γίνει τουρνουά DCI στο καφέ "Καλλιδρόμιο". Πληροφορίες: Κάισσα Αθήνας, τηλ.: 3606488.

CHRONOPIA

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΗΡΩΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Οι σιδερόφραχτοι ιππότες παρακολουθούσαν ήρεμοι τη μάχη που εξελισσόταν μπροστά τους, στα πόδια του λόφου. Εβλεπαν τους πολεμιστές των Ελβς, τους περίφημους ιππότες του Κρυστάλλινου Λωτού, να ανοίγουν ματωμένα μονοπάτια μέσα από τις ορδές των Ορκς που πάλευαν να τους εκτοπίσουν από τις παρυφές του δάσους. Εβλεπαν τους Νάνους πολεμιστές της φατρίας του Γύπα να έχουν περικυκλώσει μία μονάδα από Ογκρ και με τα πολεμικά σφυριά τους να προσπαθούν να τσακίσουν τις πανοπλίες και τα κόκαλά τους.

Του Μίλτου Κύρκου

Εας Ελφ μάγος, χρήστης του Κόκκινου Λωτού, προστατευμένος από ένα τείχος ασπίδων της φρουράς των πολεμιστών του Οίκου του Ηλιου είχε αρχίσει μία απόκοσμη ψαλμωδία, ενώ ένα Reaper Beast με τέσσερα χέρια, οπλισμένο με τεράστια σπαθιά και τσεκούρια, ποδοπατούσε τους εχθρούς του προσπαθώντας να φθάσει στο μάγο προτού εξαπολύσει το καταστροφικό ξόρκι του.

Ξαφνικά, μέσα στη μέση του πεδίου, δίπλα στα κορμιά των νεκρών, ο αέρας άρχισε να γίνεται βαρύς, να σκοτεινιάζει, να πήζει. Μία φριχτή μυρωδιά σκέπασε το πεδίο της μάχης. Τα άλογα των ιπποτών χλιμίντρισαν ανήσυχα. Μέσα από τη μαύρη ομίχλη άρχισαν να ξεχωρίζουν κινήσεις, να ακούγονται πατήματα. Οι πολεμιστές σταμάτησαν για μία στιγμή την πάλη τους και κοίταξαν απορημένοι προς τα εκεί. Ο Κόκκινος Λωτός, ο μάγος των Ελβς, εξαπέλυσε μία αστραπή που τύλιξε το μαύρο σύννεφο και το διέλυσε προτού ακόμα προλάβει να καλύψει όλο το πεδίο της μάχης. Μέσα από τα υπολείμματά του με φρίκη είδαν όλοι να ξεπροβάλλουν κάποια πλάσματα από τον άλλο κόσμο! Φρικτά παραμορφωμένα πτώματα, νεκροζώντανοι πολεμιστές από όλες τις φυλές, κορμιά σε αποσύνθεση αλλά οπλισμένα και διψασμένα για αίμα. Και πίσω τους μία μορφή από τους εφιάλτες, ένας φρικιαστικός νεκρομάντης, οπλισμένος με το ραβδί της κόλασης να τους καθοδηγεί ενάντια σε καθετί το ζωντανό.

Τα νεύρα πολλών πολεμιστών δεν άντεξαν και οι γραμμές τους άρχισαν να σπάνε.



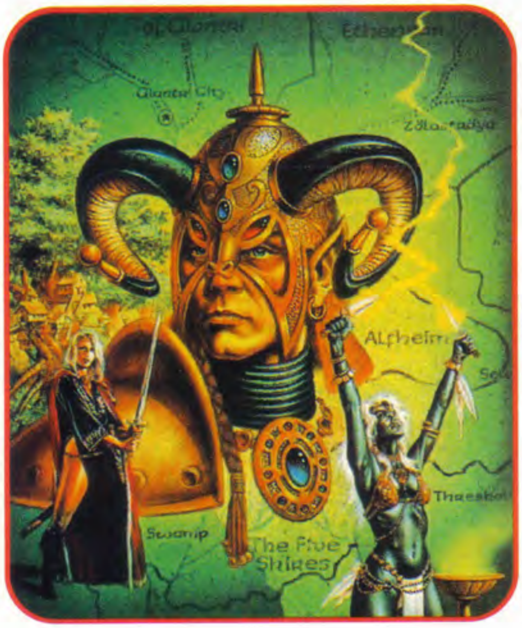


Τι μπορούσαν να κάνουν ενάντια στα φοβερά πλάσματα των Αφιερωμένων, ενάντια στον ίδιο το θάνατο; Οι ιππότες του Κρυστάλλινου Λωτού σταμάτησαν τη σφαγή των Ορκς, που είχαν ήδη τραβηχτεί πιο μακριά. Οι Νάνοι, νευρικοί, είχαν σχηματίσει έναν σκαντζόχοιρο και περίμεναν την καταστροφή τους, πάντα σταθεροί και πεισματάρηδες. Οι νεκροζώντανοι πολεμιστές άρχισαν να προχωρούν...

Στην κορυφή του λόφου ο αρχηγός των ιπποτών τράβηξε το σπαθί του από το θηκάρι. Το σήκωσε ψηλά, τραβώντας τις ακτίνες του ήλιου πάνω του, και το έστρεψε ενάντια στα ανόσια πλάσματα. Φωτιά ξεχύθηκε από την άκρη του σπαθιού και τύλιξε τους πρώτους νεκροζώντανους μετατρέποντάς τους σε στάχτη. "Εμπρός, για τον Ενα Βασιλιά!"

Οι Κατάφρακτοι χαμήλωσαν τις λόγχες τους και ξεχύθηκαν στην πλαγιά. Τα πολεμικά άλογα τους έφεραν μέσα σε δευτερόλεπτα ανάμεσα στα φριχτά πλάσματα και η κλαγγή των όπλων ξύπνησε τους υπόλοιπους. Με ουρλιαχτά τα Ορκς έπεσαν και αυτά πάνω στους νεκροζώντανους, ενώ τα Ελφ κινήθηκαν προκειμένου να τους ανακόψουν την υποχώρηση. Ο Νεκρομάντης κούνησε τα χείλη του. Ηταν η γνώση της ήττας ή μήπως ένα σατανικό χαμόγελο;

Μετά την επιτυχία του Warzone, του παι-



χνιδιού στρατηγικής με φιγούρες που διαδραματίζεται σε ένα κοντινό μέλλον, η Target Games κυκλοφορεί την Chronopia, το παιχνίδι της Ηρωικής Φαντασίας. Σε αυτό κάθε παίκτης αναλαμβάνει τη διοίκηση ενός στρατού από μεταλλικές φιγούρες που απεικονίζουν μία από τις τέσσερις ράτσες της Chronopia (ανθρώπους, Ελβς, Νάνους ή Ορκς) ή τη φρικτή πλευρά των Αφιερωμένων. Κάθε στρατός έχει τα δικά του πλεονεκτήματα, ενώ δίπλα στους πολεμιστές πολεμούν διάφορα τέρατα, μάγοι, πλάσματα από άλλες διαστάσεις, ό,τι έχουμε μάθει να αγαπάμε στους κόσμους της ηρωικής φαντασίας.

Οι κανόνες του παιχνιδιού (κυκλοφορούν ταυτόχρονα και στα ελληνικά, χάρη στην Κάισσα που ανέλαβε την έκδοση) είναι στα ίχνη του Warzone, δηλαδή απλοί και γρήγοροι. Κάθε στρατός οργανώνεται σε πολεμικές ομάδες με ένα σύστημα πόντων, στις οποίες προστίθενται και οι ήρωες. Το πεδίο της μάχης μπορεί να είναι απλό, μία τσόχα σε ένα τραπέζι, ή σύνθετο, με σκηνικά και κατασκευές ανάλογα με τις ικανότητες και το μεράκι των παικτών.

Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των Skirmish Battles, των μαχών δηλαδή με μικρές στρατιωτικές δυνάμεις από κάθε πλευρά. Θέλοντας να δώσουν κάτι διαφορετικό και πιο σύγχρονο από το Warhammer της Games Workshop συμπληρώνει ήδη άνω των 12 χρόνια ζωής) οι σχεδιαστές της Target ξεπέρασαν την παράδοση που ήθελε πέντε-δέκα φιγούρες να αναπαριστούν ολόκληρα τάγματα σε μία προσπάθεια διατήρησης επικού κλίματος στο παιχνίδι και προχώρησαν σε κανόνες ευέλικτους που επιτρέπουν στον παίκτη να παίζει ό,τι βλέπει: πολεμιστές μπλεγμένους σε έναν αγώνα ζωής ή θανάτου!



Ο κόσμος της Chronopia έχει εκπληκτικό βάθος και πολυχρωμία. Το μέρος της ιστορίας διαβάζεται και μόνο του, ως νουβέλα Ηρωικής Φαντασίας, ενώ οι κατάλογοι στρατών είναι πολύ προσεγμένοι ώστε να αντικατοπτρίζουν τη σκοτεινή πλευρά. Δεν υπάρχουν Νάνοι χοντρουλοί και με μεγάλα γένια ή Goblins σαν καλικαντζαράκια. Οι Νάνοι είναι άγριοι, παραμορφωμένοι πολεμιστές, τα Ελβς σκληροί, δυνατοί χαρακτήρες και τα Ορκς, ε! αυτά είναι πάντα αιμοβόρικα...



Οι κανόνες επιτρέπουν να παιχτούν σωστά οι μάχες, ξεκινώντας με 10-15 φιγούρες από κάθε πλευρά, αν και οι παίκτες μπορούν να κατεβάσουν στο τραπέζι και 25-30 χωρίς να χαλάσει η ροή του. Με αυτά τα δεδομένα και με το πολύ μικρό κόστος των φιγούρων το παιχνίδι γίνεται ανέλπιστα (για τέτοιο είδος παιχνιδιού) οικονομικό, μια και επιτρέπει με 10.000-15.000 δεχ. την κατασκευή ενός πλήρους στρατού. Με αυτό τον τρόπο η Target θέλησε να ανοίξει το χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής με φιγούρες και σε όσους δεν είχαν τα μέσα ή το χρόνο να ασχοληθούν με παιχνίδια που απαιτούν πολλαπλάσια έξοδα, όπως το Warhammer, το οποίο φυσικά έχει τα δικά του πλεονεκτήματα.

Από την Κάισσα πληροφορηθήκαμε ότι, στο πλαίσιο της σοβαρής υποστήριξης του παιχνιδιού, ήδη έχει αρχίσει η μετάφραση του πρώτου συμπληρώματος της Chronopia, με τίτλο "Η γη των δύο Ποταμών" που εισάγει τη ράτσα των Σαυρανθρώπων στο παιχνίδι. Επίσης, κάθε Σάββατο γίνονται παιχνίδια επίδειξης με έτοιμους στρατούς στο κεντρικό κατάστημά της. Για περισσότερες πληροφορίες, τηλεφωνήστε στο 3606488.

■

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ

Μία νέα στήλη στο "PC Master"; Και βέβαια! Το περιοδικό μας, στο πλαίσιο της προσπάθειάς του για συνεχή βελτίωση, σας προσφέρει από αυτό το τεύχος έναν χώρο στον οποίο θα βρίσκετε κάθε μήνα όλα όσα χρειάζεστε για να γίνετε "εξπέρ" στο Internet και τις υπηρεσίες του.

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Στα μέσα της δεκαετίας του '60 ξεκινούν, ταυτόχρονα στην ευρωπαϊκή και την αμερικανική ήπειρο, επιστημονικές έρευνες από διάφορους φορείς, με στόχο τη δικτύωση υπολογιστικών συστημάτων, τα οποία είναι απομακρυσμένα μεταξύ τους. Στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής το Υπουργείο Αμυνας, θέλοντας να διασυνδέσει όλους τους υπολογιστές πανεπιστημιακών και άλλων ιδρυμάτων, στους οποίους διεξάγονταν έρευνες στρατιωτικού περιεχομένου, δημιουργεί μία υπηρεσία με το όνομα Δίκτυο Προηγμένων Ερευνητικών Σχεδίων (Advanced Research Projects Agency -ARPA). Αυτό το δίκτυο θα αποτελέσει τη βάση του "γίγαντα", τον οποίο σήμερα ονομάζουμε Internet (Διαδίκτυο).

Η εξέλιξη ήταν ραγδαία. Σημαντικές βελτιώσεις συντέλεσαν στη σημερινή παντοδυναμία του Internet, με κυριότερη την εμφάνιση του World Wide Web, περί το 1990 από τον Τιμ Μπέρνερς-Λι (Tim Berners-Lee), ο οποίος είχε συλλάβει μία πολύ απλή αλλά ταυτόχρονα εξαιρετικά εντυπωσιακή ιδέα: το στήσιμο εφαρμογών με κείμενα, εικόνες και ήχους, σε περιβάλλον τύπου Windows επάνω στο Internet. Ουσιαστικά, η ιδέα του Μπέρνερς-Λι αφορούσε στα πολυμέσα, τα οποία περίπου την ίδια εποχή ξεκινούσαν τη δική τους σταδιοδρομία στο χώρο των υπολογιστών.

Τα τελευταία χρόνια είμαστε μάρτυρες μιας συνταρακτικής αλλαγής στον κυβερνοχώρο. Το Internet άλλαξε εντελώς χαρακτήρα: από δίκτυο της επιστημονικής και ερευνητικής κοινότητας μετατράπηκε στον αγαπημένο χώρο όλων εκείνων οι οποίοι ασχολούνται με τους υπολογιστές είτε για δουλειά και ενημέρωση είτε για διασκέδαση και ψυχαγωγία. Με πολύ χονδρικούς υπολογισμούς, περισσότερα από 80.000.000 άτομα έχουν σήμερα πρόσβαση στο Διαδίκτυο, κινούνται σε αυτό και το εξερευνούν από άκρη σε άκρη. Ο αριθμός αυτός αυξάνει καθημερινά με γεωμετρική πρόοδο. Ολο και περισσότεροι άνθρωποι, στην προσπάθειά τους να έχουν πρόσβαση στο Internet, δηλαδή να επικοινωνήσουν με άλλους ανθρώπους και να αναζητήσουν υλικό για την εργασία τους ή την ψυχαγωγία τους, απευθύνονται σε εταιρίες οι οποίες τους προσφέρουν αυτή τη δυνατότητα.

Η πρόσβαση στο Internet, λοιπόν, είναι σήμερα επιβεβλημένη. Πολύ συνοπτικά προσφέρει:

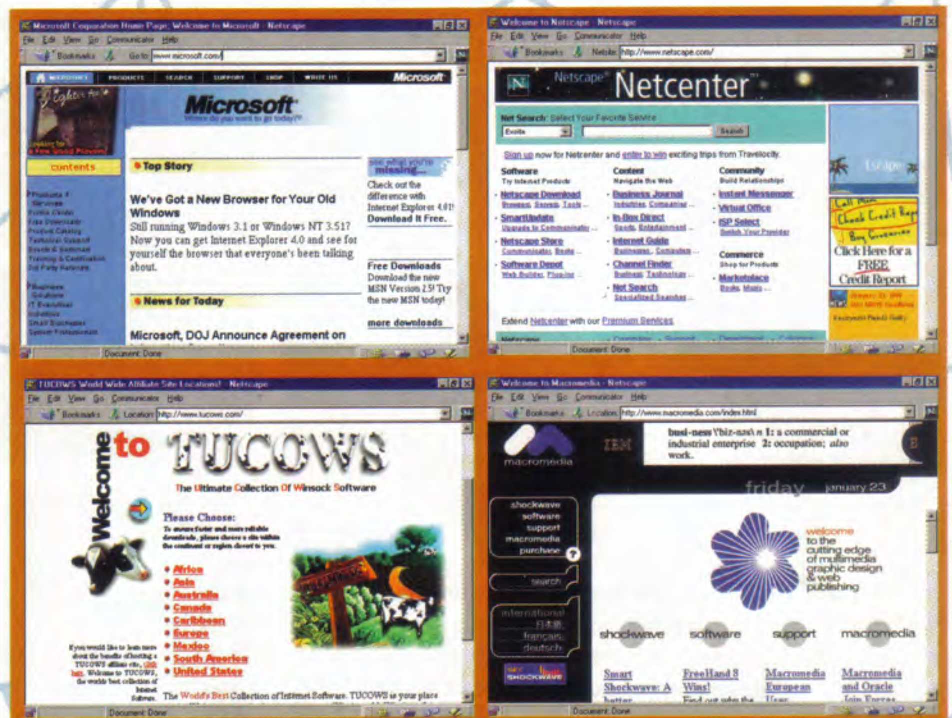
- Απόκτηση "ειδικής ηλεκτρονικής θυρίδας", η οποία επιτρέπει άμεση επικοινωνία με εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο! Η υπηρεσία αυτή είναι η πιο διαδεδομένη. Σχεδόν όλοι όσοι έχουν πρόσβαση στο Internet έχουν τη δική τους ηλεκτρονική θυρίδα (electronic mail), μέσω της οποίας μπορούν να στέλνουν και να λαμβάνουν μηνύματα, τα οποία περιέχουν απλό κείμενο αλλά και αρχεία ήχου ή εικόνας. Η διαδικασία αυτή είναι απλούστατη και δεν απαιτεί περισσότερα από 2-3 λεπτά της ώρας!
- Αναζήτηση και άντληση τεράστιου πλήθους πληροφοριών κάθε είδους και μορφής (κειμένων, εικόνων, ήχων, video κ.ά.) σε λίγα λεπτά από τους χιλιάδες υπολογιστές, οι οποίοι είναι σήμερα συνδεδεμένοι στο Internet. Ο πλούτος του υλικού, το οποίο βρίσκεται σήμερα πλέον αποθηκευμένο στο Διαδίκτυο, είναι τεράστιος και συνεχώς αυξάνεται. Φυσικά, πάντα απαιτείται έλεγχος και προσεκτική άντληση στοιχείων πραγματικά χρήσιμων και κατατοπιστικών.
- Δυνατότητα δημιουργίας σελίδων Web, οι οποίες είναι προσβάσιμες από όλους τους χρήστες του Διαδικτύου και μπορούν να περιέχουν στοιχεία και πληροφορίες για το δημιουργό τους και τα ενδιαφέροντά του. Ετσι, αντίστροφα με τα ανωτέρω, ο ίδιος ο χρήστης μπορεί να προσφέρει στους άλλους πληροφορίες και υλικό κάθε είδους.
- Συμμετοχή σε ομάδες συζητήσεων με πολλά άτομα από κάθε γωνιά του πλανήτη μας, είτε ζωντανά, μέσω του λεγόμενου IRC (Internet Relay Chat), είτε μέσω των Ομάδων Ειδήσεων (Usenet Newsgroups). Στην πρώτη περίπτωση πολλά άτομα συνομιλούν ταυτόχρονα (δηλαδή γράφουν ταυτόχρονα στο πληκτρολόγιό τους) όπως και σε μία κανονική, ζωντανή συζήτηση, ενώ στη δεύτερη περίπτωση το κείμενο ενός αποστολέα, που αφορά σε κάποιο συγκεκριμένο θέμα, χαρακτηριστικό για κάθε newsgroup, αποστέλλεται αυτόματα και διαβάζεται από όλους όσοι έχουν εκδηλώσει ενδιαφέρον να συμμετέχουν στη συγκεκριμένη ομάδα με αντικείμενο συζήτησης το συγκεκριμένο θέμα, οποιαδήποτε στιγμή το επιθυμούν. Βέβαια, λόγω του μεγάλου όγκου των αποστελλόμενων μηνυμάτων, έπειτα από κάποιο χρονικό διάστημα που ποικίλλει ανάλογα με το newsgroup, αυτά διαγράφονται αυτόματα προκειμένου να απε-

λευθερωθεί χώρος για τα νεοεισερχόμενα. Στο βιβλίο του εκλεκτού αρχισυντάκτη μας (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...) "Τα πάντα γύρω από το Usenet", που κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Anubis, μπορείτε να βρείτε πολλά ακόμα χρήσιμα στοιχεία για αυτή την τόσο ενδιαφέρουσα υπηρεσία του Internet.

- Δυνατότητα συμμετοχής σε on-line παιχνίδια και μάλιστα με περισσότερους του ενός χρήστες. Στο σημείο αυτό δεν θα κάνουμε περιττά σχόλια. Αρκεί να συμμετάσχει κάποιος μία φορά ώστε να διαπιστώσει μόνος του τη ζωντάνια και το πάθος των παιχνιδιών αυτών.
- Πρόσφατα, τέλος, μία νέα υπηρεσία του Internet είδε το φως και έγινε γρήγορα πολύ δημοφιλής. Ονομάζεται ICQ και μέσω αυτής μπορεί κάποιος να στείλει άμεσα ένα μήνυμα σε άλλο χρήστη, ο οποίος, αν είναι on-line τη στιγμή εκείνη, θα το διαβάσει σε ειδικό παράθυρο της οθόνης του κατά τη διάρκεια της περιήγησής του σε σελίδες Ιστού, ενώ αν δεν είναι θα το δει αμέσως μόλις συνδεθεί. Η υπηρεσία αυτή αναμένεται να βελτιωθεί σύντομα και θα σας κρατάμε ενήμερους για αυτό.

Τι χρειάζεται, όμως, κάποιος προκειμένου να συνδεθεί με το Internet και να απολαύσει τις υπηρεσίες του; Ας ξεκινήσουμε από το υπολογιστικό σύστημά του. Αναφερόμενοι πάντα σε PC, απαιτείται υπολογιστής με επεξεργαστή Pentium ή ταχύτερο, μνήμη τουλάχιστον 16 MB, κάρτα γραφικών με μνήμη 2 MB και υποστήριξη επιτάχυνσης γραφικών και σίγουρα μεγάλο αποθηκευτικό χώρο, ώστε να μπορεί να κρατά ό,τι καλύτερο βρίσκει στο Διαδίκτυο. Το σύστημα μπορούν να συμπληρώσουν: μία κάρτα ήχου με τα κατάλληλα ηχεία ή ακουστικά για τα αρχεία ήχου και, ακόμη, μικρόφωνο ή και μίνι-βιντεοκάμερα, έτσι ώστε να είναι δυνατή η συμμετοχή σε ζωντανές συζητήσεις με ήχο και εικόνα.

Φυσικά, η συσκευή που συνδέει τον υπολογιστή με την τηλεφωνική γραμμή, που φτάνει στο σπίτι μας μέσω του Ο.Τ.Ε., είναι το γνωστό μας modem. Για την απρόσκοπτη σύνδεσή σας στο Internet, απαιτείται modem με ταχύτητα διαμεταγωγής τουλάχιστον 28.8 Kbs ή ταχύτερο. Είναι δε καλύτερο να προτιμηθεί εξωτερική συσκευή, η οποία ελέγχεται πιο εύκολα. Αναφέροντας, τέλος, την τηλεφωνική γραμμή, θα μπορούσαμε να παρατηρήσουμε πως θα εξυπηρετούσε περισσότερο να ήταν ψηφιακή, με μόνο μειονέκτημα σε αυτή την περίπτωση το αυξημένο κόστος χρήσης.



Οι πρώτες Web οθόνες ορισμένων μεγάλων εταιριών που θα συναντήσετε στο Διαδίκτυο. Ωραία γραφικά, σύντομα κείμενα και κατάλογοι περιεχομένων σάς καθοδηγούν στα πρώτα σας βήματα. Μαζί και οι απαραίτητες διαφημίσεις...

Έχοντας, λοιπόν, κάποιος τον κατάλληλο υπολογιστή και όντας εξοπλισμένος με το απαραίτητο modem, μπορεί να συνδεθεί στο Διαδίκτυο. Αρχικά πρέπει να δημιουργηθεί μία σύνδεση με την εταιρία παροχής πρόσβασης στο Διαδίκτυο, κάτι που θα γίνει από το μενού My computer/Dial Up/Make new connection, ενώ στη συνέχεια, μέσω του καταλόγου Properties, ρυθμίζουμε όλες τις λεπτομέρειες που χρειάζονται. Δεν μπορούμε εδώ να αναφέρουμε αναλυτικά τις ρυθμίσεις αυτές, επειδή εξαρτώνται άμεσα από την εταιρία μέσω της οποίας θα αποκτήσετε πρόσβαση στο Internet, από όπου και θα πρέπει να σας δοθούν όλες οι απαιτούμενες ρυθμίσεις.

Η πρόσβαση, λοιπόν, στο Internet μπορεί να πραγματοποιηθεί με μία συνδρομή σε κάποια εταιρία, η οποία παρέχει αυτή τη δυνατότητα. Στον ελληνικό χώρο υπάρχουν ήδη πολλές τέτοιες εταιρίες, με κυριότερες την CompuLink (πρόσφατα αναβάθμισε σημαντικά τη σύνδεσή της με το εξωτερικό, όπως μπορείτε να διαβάσετε αναλυτικά και στην ομώνυμη στήλη του προηγούμενου τεύχους μας), την Hellas OnLine, την HellasNet και, τον τελευταίο χρόνο, την OTEnet. Χρειάζεται αρκετή αναζήτηση προκειμένου να βρείτε την εταιρία που σας ταιριάζει. Αριθμός διαθέσιμων τηλεφωνικών γραμμών, τιμές συνδρομών και, φυσικά, ταχύτητες διασύνδεσης με το εξωτερικό είναι μερικά μόνο από τα στοιχεία που πρέπει να εξετάσει κάποιος.

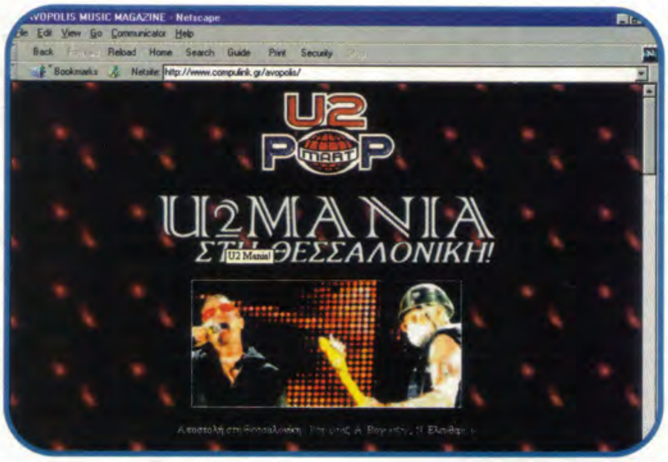
Από το επόμενο τεύχος θα ξεκινήσουμε την περιπλάνησή μας, βήμα προς βήμα, στην αχανή ζούγκλα του Internet. Στόχος μας είναι να μη σας μείνει η παραμικρή απορία σε ό,τι αφορά τις υπηρεσίες και τα χαρακτηριστικά του. Για αυτό λοιπόν, να είστε όλοι εδώ... ■

Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσείς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Επίσης, θα μαθαίνετε όλα τα νεότερα σχετικά με την αγαπημένη σας CompuLink. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

Avopolis Music Magazine
http://www.compulink.gr/avopolis/

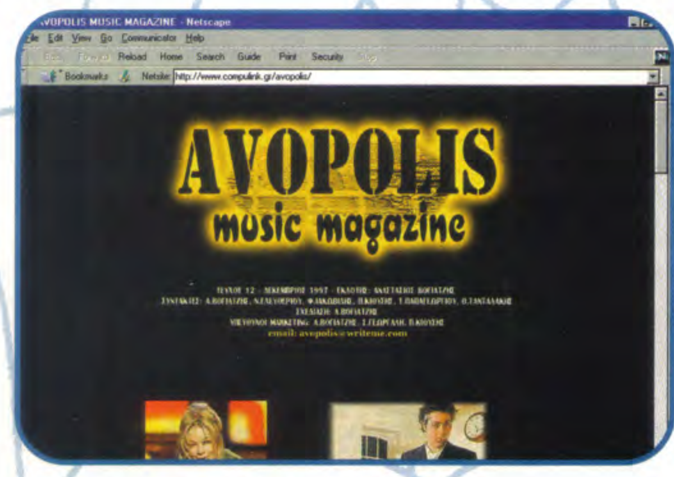
Η μουσική και όλα τα φυσικά "επακόλουθά" της έχουν συμπεριληφθεί κατά κόρον στα ψηφιακά "δρομάκια" του κυβερνοχώρου. Sites λογής-λογής έχουν ξεπηδήσει, με σκοπό άλλοτε τη διαφήμιση και άλλοτε την ενημέρωση και την προβολή. Δισκογραφικές εταιρίες, συγκροτήματα, περιοδικά κ.ά. έχουν άφθονο υλικό να παρουσιάσουν. Τα περισσότερα δε από τα sites που αντλούν τη θεματολογία τους από τη μουσική τα καταφέρνουν περίφημα, χάρη στο πλούσιο υλικό που διαθέτουν. Στον ίδιο χώρο κινείται και το "Avopolis Music Magazine" που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα. Πρόκειται για ένα από τα πιο αξιόλογα ελληνικά sites και δημιουργήθηκε από τον Α. Βογιατζή και ένα επιτελείο αξιόλογων συνεργατών. Το site φιλοξενείται στις σελίδες της CompuLink και για να μεταφερθείτε σε αυτό πρέπει να δώσετε τη διεύθυνση http://www.compulink.gr/avopolis/. Το περιοδικό διαθέτει έναν αρκετά παράξενο τίτλο, αλλά μη γελιέστε... Οι πληροφορίες τις οποίες θα διαβάσετε είναι έγκυρες και θα τις βρείτε άκρως περιεκτικές. Υπάρχουν αρκετές επιλογές για να "ελιχθείτε" στις σελίδες του site. Βασικότερες από αυτές είναι οι Tindersticks, Awards, Michael Hutchence, Νέα, Δισκοκριτική, Charts, Friends, Αρχείο και Αλληλογραφία. Ξεκινώντας από το εξώφυλλο του Avopolis, μπορείτε να κάνετε κλικ στις επικεφαλίδες των θεμάτων. Αξίζει να σημειώσουμε ότι το Avopolis ανανεώνει τις σελίδες του σε μηνιαία βάση, συνεπώς κάποια θέματα που σας παρουσιάζουμε ίσως έχουν αλλάξει, όταν θα διαβάζετε αυτή τη στήλη. Στην επιλογή Tindersticks θα διαβάσετε πληροφορίες σχετικές με τη συναυλία του ομώνυμου βρετανικού συγκροτήματος, το οποίο όμως δεν είναι ιδιαίτερα γνωστό στη χώρα μας. Κάνοντας κλικ στα Awards, μπορείτε να πάρετε μέρος στην on-line ψηφοφορία για τα βραβεία του Avopolis. Στην επιλογή Michael Hutchence θα διαβάσετε μεταξύ άλλων ένα αφιέρωμα για τον τραγουδιστή των INXS, ο οποίος χάθηκε πριν από λίγο καιρό, καθώς και πληροφορίες και εκδοχές γύρω από το θάνατό του.



Είπατε τίποτα; Το "Avopolis" ήταν παρόν και εκεί!

Η επιλογή Νέα σάς ενημερώνει για τις τελευταίες μουσικές ειδήσεις, ενώ αυτόν το μήνα θα έχετε επιπλέον τη δυνατότητα να δείτε τα billboard awards. Κάθε μήνα μπορείτε επίσης να διαβάζετε την αναλυτική Δισκοκριτική, με παρουσίαση των σημαντικότερων δίσκων που κυκλοφόρησαν. Κάνοντας δε μια "βόλτα" από τα Charts, θα ενημερωθείτε για τη θέση των διάφορων κομματιών στα βρετανικά και αμερικανικά hit parades. Τέλος, όσοι έχετε χάσει παλιότερα "τεύχη" του Avopolis δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στο Αρχείο, όπου θα διαβάσετε οποιοδήποτε αφιέρωμα, θέμα ή κριτική έχει παρουσιαστεί κατά καιρούς από τις σελίδες του περιοδικού.

Το "Avopolis Music Magazine" είναι ίσως από τα καλύτερα on-line μουσικά περιοδικά, που κυκλοφορούν στον ελληνικό κυβερνοχώρο. Η σημασία στη λεπτομέρεια σίγουρα θα κάνει όλους τους μουσικόφιλους φανατικούς φίλους του site. Βέβαια, η έλλειψη multimedia στοιχείων είναι εμφανής, αλλά σίγουρα οι εκπλήξεις δεν είναι μακριά. Εν αναμονή, λοιπόν!



Το εξώφυλλο του "περιοδικού".

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

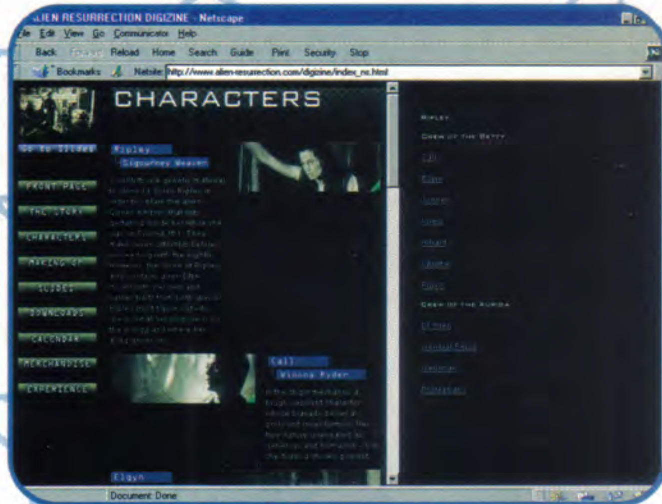
\+ Μια πολύ καλή ελληνική προσπάθεια, την οποία και επιβραβεύουμε. Καλή συνέχεια, παιδιά!

\- Ίσως χρειάζεται λίγο περισσότερο multimedia υλικό.

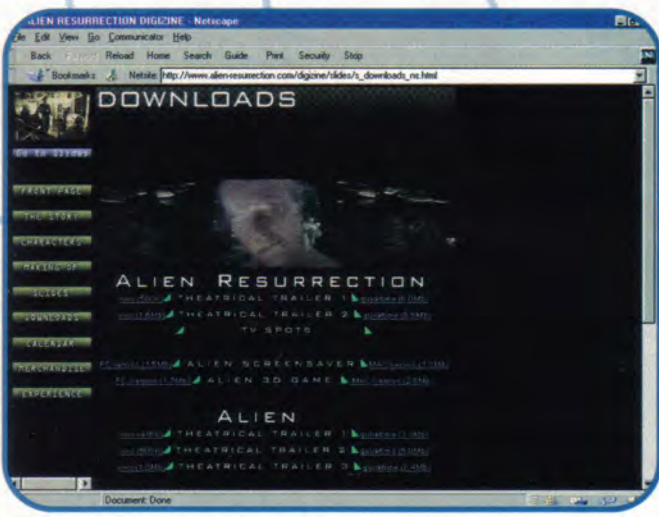
Alien Resurrection
http://www.alien-resurrection.com/

"Στο διάστημα κανείς δεν μπορεί να ακούσει τις κραυγές σου": Ένα μήνυμα που δεν έχει ξεχάσει κανένας fan των κλασικών πια ταινιών "Alien", "Aliens" και "Alien 3". Τριών ταινιών που έγιναν cult. Το 1979 το φιλμ "Alien" του Ridley Scott δημιούργησε μια νέα τρέλα. Από τότε ακολούθησαν άλλες δύο συνέχειες, καθώς και πλήθος παιχνιδιών, comics, computer games κ.ά. Η επιτυχία της σειράς ήταν προδιαγεγραμμένη. Σήμερα, ύστερα από μερικά χρόνια, έχουμε και πάλι την επιστροφή

των "Aliens" στη μεγάλη οθόνη. Ο τίτλος της νέας ταινίας είναι "Alien Resurrection" και ίσως, τη στιγμή που θα διαβάζετε τη στήλη μας, να προβάλλεται ήδη στις αθηναϊκές αίθουσες. Η Sigourney Weaver, ως Lt Ellen Ripley, επιστρέφει σε ένα θρίλερ άνευ προηγουμένου, όπως βέβαια ήταν αναμενόμενο. Όσοι έχουν δει το "Alien 3" θα θυμούνται ότι στο τέλος η Ripley πεθαίνει, παίρνοντας μαζί της το "συμπαθέστατο" ζωάκι. Σύμφωνα με τη νέα ταινία, ύστερα από αρκετά χρόνια οι επιστήμονες πετυχαίνουν να ξαναδημιουργήσουν τη Ripley από το DNA της (λέγε με κλωνοποίηση!). Για κακή τους τύχη, όμως, η Ripley ξαναγεννιέται έχοντας ένα μέρος από το DNA του alien. Και εκεί αρχίζει το δράμα! Πλήρης διχασμός προσωπικότητας. Δεν θα σας διηγηθούμε τα υπόλοιπα, θα σας ξεναγήσουμε όμως στο επίσημο site του "Alien Resurrection." Δίνοντας τη διεύθυνση http://www.alien-resurrection.com/ θα βρεθείτε αμέσως σε ένα πολύ γνώριμο περιβάλλον, αυτό του σκοτεινού και αβέβαιου μέλλοντος, όπου κυριαρχούν οι αιμοβόροι κυνηγοί. Εξαρχής έχετε τη δυνατότητα επιλογής, για το αν θα βλέπετε τις σελίδες με ή χωρίς την υποστήριξη shockwave. Ενώ η πρώτη περίπτωση είναι ομορφότερη, η δεύτερη είναι πιο γρήγορη. Οι επιλογές που βρίσκονται στη διάθεσή σας είναι οι εξής: Front Page, The Story, Characters, Making Of, Slides, Downloads, Calendar, Merchandise και Experience.



Όλοι οι χαρακτήρες της ταινίας.



Video από όλα τα φιλμ της σειράς.

Για όσους δεν γνωρίζετε το σενάριο της νέας ταινίας, δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στην επιλογή The Story, αν και εμείς δεν μείναμε ευχαριστημένοι από την παρουσίαση του συγκεκριμένου link. Πολύ λιτό και, τελικά, δεν πετυχαίνει αυτό που πρέπει. Οι χαρακτήρες του έργου παρουσιάζονται ένας-ένας από το Characters, ενώ επίσης υπάρχουν ενδιαφέροντα στοιχεία για το πώς γυρίστηκε το έργο στο Making Of. Φυσικά, δεν θα έλειπαν τα screenshots από την ταινία, τα οποία θα βρείτε στην επιλογή Slides σε μορφή JPG. Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες επιλογές είναι η Downloads, όπου θα βρείτε αρκετά

COMPULINK NETWORK

Η μεγάλη επιτυχία που σημείωσε η πρώτη διοργάνωση του "ΛΥΣΙΑΣ" επέβαλε στους οργανωτές -τα εκπαιδευτήρια "Δούκα", την IBM Ελλάς και την CompuLink Network- να ξεκινήσουν πολύ νωρίτερα τις προετοιμασίες για τη δεύτερη διοργάνωση, θέτοντας ένα σημαντικό στόχο: τη μεγαλύτερη και πλέον αντιπροσωπευτική συμμετοχή από τους μαθητές και τις μαθήτριες των γυμνασίων και λυκείων όλης της Ελλάδας και του απόδημου ελληνισμού.

Επιχειρώντας μία συνοπτική αναφορά στα στοιχεία της πρώτης διοργάνωσης, σημειώνουμε ότι:

- Περίπου 1.000 μαθητές συμπλήρωσαν το ηλεκτρονικό δελτίο εγγραφής για την πρώτη φάση του διαγωνισμού.
- 602 μαθητές από όλη την Ελλάδα συμμετείχαν στην πρώτη φάση, είτε από κάποιο εξεταστικό κέντρο είτε από το σπίτι τους.
- 44 μαθητές και μαθήτριες γυμνασίων και λυκείων διαγωνίστηκαν στη δεύτερη φάση για τα μεγάλα έπαθλα.

Οι διοργανωτές προσδοκούν ότι φέτος ο "Λυσίας" θα γνωρίσει σημαντική αύξηση σε σχέση με τον περσινό αριθμό συμμετοχών. Η αύξηση αυτή θα προέλθει από την ευαισθητοποίηση των εκπαιδευτικών σε όλη τη χώρα, ως προς την αξία του Internet ως εργαλείου εκπαίδευσης, και από την ενεργό συμμετοχή τους στη διαμόρφωση των ερωτήσεων. Ακόμη, από τη ραγδαία εξάπλωση της χρήσης του Internet από εκπαιδευτικούς και παιδιά και τέλος από τις κινήσεις προώθησης, που θα πραγματοποιήσει η οργανωτική επιτροπή, έτσι ώστε σταδιακά ο "Λυσίας" να αποτελέσει θεσμό της ελληνικής εκπαιδευτικής πραγματικότητας.

Φέτος, η πρώτη φάση θα διεξαχθεί το Σάββατο, 4 και την Κυριακή, 5 Απριλίου 1998, είτε με προσωπική σύνδεση των διαγωνιζόμενων στο Internet είτε με πρόσβαση από προκαθορισμένα ανοικτά κέντρα (ιδιωτικά και δημόσια σχολεία, φροντιστήρια, ΑΕΙ, ΤΕΙ), καθώς και από τους 36 πανελλαδικούς κόμβους της CompuLink.

Η δεύτερη φάση θα διεξαχθεί το Σάββατο, 9 Μαΐου 1998 σε καθορισμένα εξεταστικά κέντρα και σε αυτή θα συμμετάσχουν οι νικητές της πρώτης φάσης.

Για πληροφορίες και τυχόν απορίες επικοινωνήστε με e-mail στη διεύθυνση lysias@doukas.gr ή στο τηλέφωνο 6808000, εσωτ. 203 (κα Εμμυ Μπέλλη).

trailers σε μορφή Quicktime και Vivo και από τις τέσσερις ταινίες, ενώ υπάρχουν ένας screen saver για PC και Mac, καθώς και ένα 3D παιχνίδι! Για να μάθετε πότε γίνονται οι προβολές και οι πρεμιέρες του έργου, δεν έχετε παρά να πατήσετε το Calendar. Αν πάλι επιθυμείτε να αγοράσετε ορισμένα πραγματάκια σχετικά με τα "Aliens", πατήστε στο Merchandise, όπου υπάρχει on-line κατάστημα. Η επιλογή Experience σας επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις σχετικά με όλες τις παραγωγές των "Aliens", αλλά θα χρειαστείτε το shockwave plug-in.

Με μια φράση, το site του "Alien Resurrection" συνυπάρχει αρμονικά με την ταινία. Ο,τι θα θέλατε να μάθετε για τη νέα ταινία βρίσκεται εδώ. Η ενημέρωση του site γίνεται αρκετά συχνά, οπότε καλό είναι να το επισκέπτεστε τακτικά. Με άλλες λέξεις... μη χάσετε το έργο αλλά ούτε και το site!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

+ Η παρουσίαση του site, αν και σκοτεινή, αξίζει επαίνων. Μη χάσετε με τίποτα τα trailers των ταινιών.

- Ορισμένα σημεία του site χρειάζονται περισσότερη δουλειά. Χαλούν λίγο το "αψεγάδιαστο"!

Windows95.com

http://www.windows95.com/

Μήπως ψάχνετε κάποιο προγραμματάκι ή driver και δεν το βρίσκετε; Μήπως θέλετε τα Windows 95 σας να έχουν ό,τι πιο νέο και χρήσιμο κυκλοφορεί στο Internet για το δημοφιλές λειτουργικό; Τότε το site που σας παρουσιάζουμε είναι κομμένο και ραμμένο στα μέτρα σας! Τα Windows 95 έχουν το δικό τους αποκλειστικό site στο Internet και μάλιστα αυτό ΔΕΝ έχει δημιουργηθεί από τη Microsoft. Δημιουργός του site είναι ο Steve Jenkins, ο οποίος έχει κάνει εξαιρετική δουλειά. Το περιβάλλον δεν θα σας ξενίσει καθόλου μα καθόλου, αντίθετα θα εκπλαγείτε από το υλικό που θα βρείτε. Εξάλλου, εάν γνωρίζετε τα Windows 95, θα σας φανεί αρκετά γνώριμος ο τρόπος επιλογής.

Για να συνδεθείτε με το Windows95.com θα πρέπει να δώσετε τη διεύθυνση http://www.windows95.com/. Αμέσως θα βρεθείτε



Η εικόνα μιλά μόνη της!



Κολπάκια για όλους!

μπροστά σε ένα... παράθυρο της κεντρικής οθόνης με icons ως επιλογές. Από εδώ αρχίζει η περιπλάνησή σας! Tips, 32-bit Shareware, reviews, driver updates, ανακοινώσεις και πληροφορίες αποκλειστικά για τα Windows 95 βρίσκονται στην οθόνη σας. Από τις βασικότερες επιλογές του site είναι οι Tips and Tricks, 32-bit Shareware, 32-bit Driver Updates και Bugs and Fixes.

Στην πρώτη από τις προαναφερθείσες επιλογές θα βρείτε αρκετά tips, ξεκινώντας από την εγκατάσταση των Windows 95 και φθάνοντας σε tips για διαχείριση αρχείων, multimedia, δίκτυα, ακόμη και για παιχνίδια. Σε αυτό το σημείο πρέπει να σημειωθεί ότι όλα τα στοιχεία και οι πληροφορίες τα οποία θα βρείτε στο site είναι καταχωρημένα αλφαβητικά, ενώ αναφέρεται περιληπτικά το περιεχόμενο κάθε πληροφορίας.

Οτιδήποτε θα θέλατε να βρείτε σε software για τα Windows 95 -φυσικά από το χώρο των shareware- βρίσκεται στην επιλογή 32-bit Shareware. Τα πάντα είναι ταξινομημένα σε κατηγορίες, έτσι είναι σίγουρο πως δεν θα "χαθείτε" στο πλήθος! Το ίδιο συμβαίνει και με τους drivers στο icon 32-bit Driver Updates, όπου θα βρείτε από BIOS updates μέχρι οποιαδήποτε συσκευή συνεργάζεται με τα Windows 95 τραβά η όρεξή σας!

Οπως είναι αναμενόμενο, καθώς Windows 95 χωρίς bugs θα ήταν "όνειρο θερινής νυκτός", δεν λείπει ούτε η επιλογή Bugs and Fixes. Περιλαμβάνει πληθώρα προβλημάτων, τα οποία παρουσιάζονται κατά καιρούς σε προγράμματα των Windows, καθώς και τρόποι αντιμετώπισής τους.

Εκτός των άλλων στο site θα βρείτε και άλλα εικονίδια με ανακοινώσεις, διαφημίσεις και πληροφορίες, καθώς μια mini search engine για να βρίσκετε οτιδήποτε στο site.

Ολοι οι users έχουν εγκλιματιστεί πλέον στα Windows 95, θέλοντας και μη. Το Windows95.com είναι ένα site-θησαυρός για όλο τον κόσμο. Περιέχει ό,τι θα περίμενε κάποιος να βρει σε ένα τέτοιο site και, μάλιστα, με interface και γενικότερη παρουσίαση πολύ φιλικά και γνώριμα. Η δομή των σελίδων του και η περιεκτικότητά του θα το καταστήσουν αναπόσπαστο κομμάτι του Web surfing σας!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Πολύ καλό interface. Σίγουρα θα βρείτε πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία

- Αν περιμένετε να βρείτε κάτι μείον σε αυτό το site... χάσατε!

Φίλοι μας, η στήλη "GameNet" βρίσκεται για μία ακόμη φορά μαζί σας, προκειμένου να σας ξεναγήσει στον θαυμαστό κόσμο των on-line games και βέβαια στο μεγαλύτερο δίκτυο της χώρας μας που είναι αφιερωμένο αποκλειστικά σε αυτά. Φυσικά, δεν μπορούμε παρά να ξεκινήσουμε με τη μεγάλη είδηση του μήνα, που δεν είναι άλλη από τη διενέργεια του δεύτερου Grand Prix των games!

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Last Half of Darkness

GRAND PRIX II: ΤΟ ΠΑΝΗΓΥΡΙ ΤΩΝ GAMES ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ!

Ναι, σωστά διαβάσατε. Η εκπληκτική επιτυχία του πρώτου Grand Prix των games ξεπέρασε κατά πολύ τις προσδοκίες όλων και μας υποχρέωσε να επισπεύσουμε τη διεξαγωγή του επόμενου. Ετσι, κατά πάσα πιθανότητα, λίγο μετά τις γιορτές του Πάσχα θα ξαναβρεθούμε σε μία ακόμα γιορτή, ένα πραγματικό πανηγύρι των παιχνιδιών!

Για όσους δεν είχαν την ευκαιρία να παρευρεθούν ή να ενημερωθούν σχετικά με το θεσμό των Grand Prix, αναφέρουμε πως πρόκειται για ένα τουρνουά, στο πλαίσιο του οποίου οι διαγωνιζόμενοι επιδίδονται στα δημοφιλέστερα multiplayer games που κυκλοφορούν για PCs (ήδη μελετάται το ενδεχόμενο να συμπεριληφθούν και κονσόλες, μολονότι ξέρω ότι οι πιο σκληροπυρηνικοί από εσάς ασφαλώς θα δυσφορήσουν στο άκουσμα και μόνο αυτής της λέξης!) παρουσία θεατών και ακολουθώντας το σύστημα των γύρων. Ξεκινάμε, δηλαδή, από τους προκριματικούς και φθάνουμε μέχρι τους ημιτελικούς και, βέβαια, τον μικρό και μεγάλο τελικό. Ενα Grand Prix, φυσικά, πρέπει να περιλαμβάνει ορισμένα σημαντικά έπαθλα για τους νικητές. Ετσι, στην "παρθενική" διοργάνωση οι πρώτοι των πρώτων στα Red Alert και Quake (παιχνίδια στα οποία αφορούσε τότε το Grand Prix) μοιράστηκαν, ούτε λίγο ούτε πολύ, το ποσό του ενός εκατομμυρίου δραχμών σε μετρητά (1.000.000, για να μη νομίσετε πως δεν διαβάσατε σωστά), ενώ αρκετά ακόμη -σημαντικής αξίας- δώρα περίμεναν και όσους κατέλαβαν τις αμέσως επόμενες θέσεις των τουρνουά.

DARK COLONY



Σε άλλες σελίδες του περιοδικού θα βρείτε ένα κουπόνι, το οποίο θα πρέπει να συμπληρώσετε και να αποστείλετε μαζί με μία φωτογραφία σας, έτσι ώστε να σας εκδοθεί η ταυτότητα μέλους του "Gamer's Club" και -πέραν της ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ συμμετοχής σας στον δεύτερο γύρο του Grand Prix- να επωφεληθείτε πολλών ακόμα προσφορών και εκπλήξεων που σας επιφυλάσσουμε για το άμεσο μέλλον. Μείνετε συντονισμένοι, διότι το 1998 αναμένεται να είναι μία ιδιαίτερα "θερμή" χρονιά!

Περιμένουμε επίσης να μας ενημερώσετε για τα παιχνίδια που θα επιθυμούσατε να περιλαμβάνονται στη διεξαγωγή του δεύτερου Grand Prix, έτσι ώστε να έχετε την ευκαιρία να διαγωνιστείτε στα games που θέλετε εσείς οι ίδιοι! Μάλιστα, για να μην αφήσουμε κανέναν παραπονεμένο, αυτή τη φορά σκεφτόμαστε να μην περιοριστούμε μόνο σε δύο παιχνίδια, αλλά να συμπεριλάβουμε περισσότερα, προκειμένου να μπορέσετε όλοι να βρείτε κάτι που θα σας αρέσει.



APACHE

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφέρω πως λάβαμε κάποιες επιστολές στις οποίες εκφράζονταν παράπονα για τη μικρή διάρκεια των αγώνων. Συμφωνούμε με τους φίλους μας, θα πρέπει ωστόσο να επισημάνουμε ότι είναι πρακτικά αδύνατο οι αγώνες να έχουν μεγάλη διάρκεια από τους προκριματικούς γύρους, καθώς στην περίπτωση αυτή θα έπρεπε το Grand Prix να διαρκέσει μία ολόκληρη εβδομάδα! Μην ξεχνάμε πως οι περισσότεροι από εσάς έχετε και σχολείο. Ετσι, δεν είναι; Πάντως, θα προσπαθήσουμε να αυξήσουμε τη διάρκεια των αγώνων στους επόμενους μετά τους προκριματικούς γύρους, ώστε να ικανοποιήσουμε και το συγκεκριμένο αίτημά σας.

Στο επόμενο τεύχος του "PC Master" θα έχουμε την ευκαιρία να σας ανακοινώσουμε περισσότερα νέα γύρω από το δεύτερο Grand Prix. Ευπρόσδεκτες είναι πάντοτε οι προτάσεις σας για την όσο το δυνατόν αρτιότερη και επιτυχημένη διοργάνωσή του.

GAMENET ΓΙΑ... ΟΛΟΥΣ!

Τον τελευταίο καιρό οι φωνές είχαν γίνει επιτακτικές: "Δώστε το GameNet στο λαό! Επιτρέψτε και σε χρήστες από άλλους, εκτός της CompuLink, providers να μπαίνουν σε αυτό!" Αποφασίσαμε, λοιπόν, να υλοποιήσουμε την πρότασή σας. Το GameNet λίαν συντόμως θα ανοίξει τις πύλες του για όλους. Ακριβέστερα, αυτό θα πραγματοποιη-

θεί αμέσως μετά την επίλυση ορισμένων τελευταίων τεχνικών προβλημάτων, αφού θέλουμε, όσοι γνωρίσετε για πρώτη φορά το μεγάλο δίκτυο των on-line games, να μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι από τις υπηρεσίες του, απολαμβάνοντας τη μοναδική εμπειρία της συμμετοχής σε αυτό μόνο με μία μικρή συνδρομή. Πιστεύουμε ότι στο επόμενο τεύχος του "PC Master" θα έχουμε να σας ανακοινώσουμε όλα τα νεότερα σχετικά με το θέμα.

ΤΟ ΝΕΟ ΣΤΕΚΙ ΤΩΝ ΦΙΛΩΝ ΤΟΥ GAMENET

Αν θέλει κάποιος να συναντήσει συγκεντρωμένα τα περισσότερα μέλη του GameNet στην Αθήνα, ο πλέον κατάλληλος τόπος που πρέπει να επισκεφθεί είναι το Internet Cafe, το οποίο βρίσκεται στη συμβολή των οδών Ηρώων Πολυτεχνείου & Μεσογείων στην πλατεία Αγίας Παρασκευής και έθεσε σε λειτουργία ο φίλος observer, ένας από τους πιο δραστήριους και τακτικούς επισκέπτες του GameNet εδώ και αρκετούς μήνες. Οποιος θέλει, μπορεί να καθίσει μπροστά σε έναν από τους υπολογιστές του Cafe, οι οποίοι είναι συνδεδεμένοι μεταξύ τους σε δίκτυο, και να παίξει με αληθινούς αντιπάλους το αγαπημένο του multiplayer game. Πρόσφατα, το κατάστημα πραγματοποίησε την κοπή της πίτας για το 1998, επιφυλάσσοντας πολλές εκπλήξεις και δώρα σε όσους είχαν την ευκαιρία να παρευρεθούν. Εμείς δεν μένει παρά να ευχηθούμε στον αγαπητό observer "καλές δουλειές", αν και μάλλον δεν χρειάζεται την ευχή μας, αφού έχει ήδη γίνει πραγματικότητα! ■

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GAMENET

Πολλοί φίλοι μάς ρωτάνε ποια ακριβώς είναι τα παιχνίδια που υποστηρίζονται από το GameNet. Σε απάντησή τους αναφέρουμε πως τα περισσότερα νέα games που μπορούν να παιχθούν μέσω δικτύου IPX είναι συμβατά και με το GameNet. Η κατασκευάστρια εταιρία του Kali (του προγράμματος, δηλαδή, που χρησιμοποιείται από το GameNet ως client/server software) δίνει στη δημοσιότητα μια "επίσημη" λίστα με τα σημαντικότερα παιχνίδια που υποστηρίζει, τα οποία φυσικά μπορούν να παιχθούν και στο GameNet (η λίστα ανανεώνεται συνεχώς, καθώς εμπλουτίζεται με τους νέους τίτλους που κυκλοφορούν). Ας δούμε ποια είναι τα εν λόγω παιχνίδια μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές.

688 (i) Hunter/Killer - Electronic Arts/Janes
A-10 Cuba - Activision
Age of Empires - Microsoft Corp.
Apache - Interactive Magic
Armored Fist 2 - Novalogic
Atomic Bomberman - Interplay Productions
ATF/ATF Gold - Electronic Arts
Baldies - Panasonic Interactive Media
Battleship - Hasbro Interactive
Big Red Racing - Eidos Interactive
Blood - Monolith Productions
Carmageddon - SCI Software
Chasm - MegaMedia Corporation
Comanche 3 - Novalogic
Command & Conquer - Westwood Studios
Command & Conquer/Red Alert - **Westwood Studios**
Cyberstorm - Sierra On-Line
Darklight Conflict - Electronic Arts
Dark Colony - SSI Online
Dark Reign - Activision
Deadlock - Accolade
Deadly Games - Sir-Tech Software
Death Rally - Apogee Software
Descent/Descent 2 - Parallax Software
Demolition Derby 2 - Psygnosis Software
Diablo - Blizzard Entertainment
Doom/Doom 2 - iD Software
Duke Nukem 3D - 3D Realms
EF2000/SuperEF2000 - Did Software
Extreme Assault - Blue Byte Software
F/A-18 Hornet - Graphism Software
F-22 Lightning - Novalogic
Fire Fight - Epic Megagames
Gambit Internet Chess - Shareware
G-Nome - 7th Level Software
Hellbender - Microsoft
Heretic/Hexen/Hexen II - Raven Software
Heroes of Might & Magic 2 - 3DO
Incubation - Blue Byte Software
Internet Chess - Beh? Software
Interstate 76 - Activision
Jack Nicklaus 4 - Accolade
Jedi Knight: Dark Forces 2 - LucasArts
Jet Moto - Singletrac
Krush Kill and Destroy - Electronic Arts
Legal Crime - Byte Enchanters
Links LS - Access Software
Lords of the Realm 2 - Sierra
Master of Orion 2 - Microprose
Mechwarrior 2 (w/NetMech) - Activision
Mechwarrior 2: Mercenaries - Activision
Monster Truck Madness - Microsoft
Moto Racer - BMG Software
MVP Cribbage - MVP Software
MVP Hearts - MVP Software
Nascar Racing - Sierra On-Line
Need for Speed SE - Electronic Arts
Network Fighter Duel (Net Duel) - Philips Media
One Must Fall: 2097 - Epic Megagames
Outlaws - LucasArts
Outpost 2 - Sierra On-Line
POD - UbiSoft
Postal - Running With Scissors Software
Quake - iD Software
Redneck Rampage - Interplay
Rise of the Triad - Apogee
Risk - Hasbro Interactive
Road Rash - Electronic Arts
Scarab - Electronic Arts
Screamer - Virgin Interactive Entertainment
Shattered Steel - Interplay
Shadow Warrior - 3D Realms
Skynet - Bethesda Software
Speed Haste - Friendware
Star Command - GT Interactive
Starfleet Academy - Interplay
Su-27 Flanker - SSI Online
Super Karts - Virgin Interactive Entertainment
Terminal Velocity - Apogee
Terracide - Eidos Interactive
Top Gun - Spectrum Holobyte
Total Annihilation - CaveDog Entertainment
Triple Play 98 - Electronic Arts
Twisted Metal 2 - Singletrac
Tyrian - Epic
USNF 97 - Electronic Arts
VR Pool - Interplay
Warcraft/Warcraft 2 - Blizzard Entertainment
WarBirds - Interactive Creations Inc.
War Wind - SSI Online
Werewolf vs Comanche - Novalogic
X-Wing vs TIE Fighter - LucasArts

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΗ MOTHERBOARD

Ολα όσα πρέπει να κάνετε, βήμα προς βήμα

Μία νέα στήλη ξεκινά από αυτόν το μήνα στο "PC Master". Μέσα από αυτή θα βρίσκετε χρήσιμες οδηγίες και συμβουλές, οι οποίες πιστεύουμε ότι θα σας βοηθήσουν να αποκτήσετε μία αμεσότερη σχέση με τον υπολογιστή σας, κάνοντας μόνοι σας όσα μέχρι τώρα βλέπατε να κάνουν άλλοι για λογαριασμό σας!
Επειδή, αν δεν πέσεις στα βαθιά, κολύμπι δεν μαθαίνεις, αρχίζουμε κατευθείαν με... τα δύσκολα! Πρώτο θέμα, λοιπόν, η αναβάθμιση της motherboard του PC μας με μία ολοκαίνουρια ATX.

του Θοδωρή Μαλλιωτάκη

Θα εξετάσουμε, ακολουθώντας απλά και κατανοητά βήματα, πώς μπορούμε να αναβαθμίσουμε τη motherboard και το case (κουτί) του υπολογιστή μας, διατηρώντας ίδια τα υπόλοιπα εξαρτήματα. Το τελευταίο διάστημα κυκλοφορούν οι motherboards νέας σχεδίασης τύπου ATX. Εάν θέλουμε να κάνουμε μία τέτοιου είδους αναβάθμιση, χρειάζεται ακόμη να προμηθευτούμε το αντίστοιχο κουτί, το οποίο θα πρέπει να περιέχει εγκαταστημένο το τροφοδοτικό του υπολογιστή μας, καθώς επίσης -σε ειδική συσκευασία- το καλώδιο τροφοδοσίας, βίδες, πλαστικά στηρίγματα και μερικά μεταλλικά προστατευτικά καλύμματα. Η motherboard συνήθως συνοδεύεται από το εγχειρίδιο χρήσης, πλακέ καλώδια σύνδεσης οδηγών δισκετών και σκληρών δίσκων, καθώς και CDs ή δισκέτες με συνοδευτικά προγράμματα. Αυτά τα εξαρτήματα περιέχονται στις συσκευασίες του παραδείγματός μας και δεν είναι σίγουρο ότι θα τα βρείτε μαζί με motherboards και κουτιά όλων των ειδών, αφού αυτό εξαρτάται από τις εταιρίες πώλησης. Από εργαλεία θα χρειαστούμε μόνο ένα σταυροκατσάβιδο.

Προτού ξεκινήσουμε οποιαδήποτε εργασία, πρέπει να έχουμε διαβάσει την περιγραφή ολόκληρης της διαδικασίας και να έχουμε βεβαιωθεί ότι έχουμε καταλάβει κάθε λεπτομέρεια. Υπάρχουν πολλοί χρήστες, οι οποίοι πιστεύουν ότι, αν ανοίξουν το κουτί του υπολογιστή τους, διατρέχουν κίνδυνο. Ισως αυτό συμβαίνει επειδή το τροφοδοτικό του υπολογιστή είναι συνδεδεμένο στο ηλεκτρικό δίκτυο του σπιτιού, μέσω του καλωδίου τροφοδοσίας και της πρίζας, η οποία βρίσκεται στον τοίχο. Αν αποσυνδέσουμε το καλώδιο τροφοδοσίας από την πρίζα, είναι σίγουρο ότι ο μόνος που διατρέχει κίνδυνο είναι ο υπολογιστής από εμάς και όχι εμείς από τον υπολογιστή. Το τροφοδοτικό παίρνει την τάση του δικτύου και παράγει χαμηλές τάσεις μέχρι 12 Volt για τη λειτουργία των υπόλοιπων εξαρτημάτων. Είναι ερμητικά κλειστό, αφήνοντας μόνο μερικές χαραμάδες για εξαερισμό και ψύξη των δικών του κυκλωμάτων. Σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να προσπαθήσουμε να βάλουμε τα χέρια μας ή κάποιο κατσαβίδι μέσα στο κουτί του τροφοδοτικού, γιατί τότε όντως διατρέχουμε κίνδυνο.

Ενας άλλος φόβος των χρηστών είναι ότι, αν αποσυνδέσουν τα εξωτερικά βύσματα του υπολογιστή τους, δεν θα μπορέσουν να τα ξαναβάλουν στη θέση τους. Αυτό είναι αβάσιμο, γιατί τα βύσματα των καλωδίων και οι υποδοχές στο πίσω μέρος του κουτιού είναι κατά 99% ανόμοια μεταξύ τους, έτσι ώστε να μην μπορούμε να συνδέσουμε καλώδιο σε λανθασμένη υποδοχή. Για να είμαστε απόλυτα σίγουροι, όμως, μαρκάρουμε τα καλώδια και τις υποδοχές στις οποίες αντιστοιχούν. Επιθεωρούμε λοιπόν τα νέα αποκτήματά μας, τα οποία πρέπει να συνοδεύονται από τα υλικά που βλέπετε στις φωτογραφίες (1) και (2). Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι ένα κουτί καλής ποιότητας μπορεί να ανοίγει από πολλές πλευρές, ώστε να μας δίνει καλύτερη πρόσβαση στο εσωτερικό του. Επίσης, μια καλής ποιότητας motherboard συνοδεύεται τουλάχιστον από ένα αναλυτικό εγχειρίδιο χρήσης. Αποσυνδέουμε με προσοχή όλα τα καλώδια τροφοδοσίας -εάν υπάρχουν περισσότερα από ένα- για την ασφάλειά μας και, στη συνέχεια, κάνουμε το ίδιο με όλα τα βύσματα στο πίσω μέρος του υπολογιστή. Προσέχουμε να μην τραβάμε απλώς τα καλώδια αλλά, πιάνοντας τα βύσματα στην άκρη τους, να ασκούμε ελαφριά έλξη, μέχρι να αποσυνδεθούν. Εάν κάποιο βύσμα φέρει αντίσταση, δεν χρειάζεται να ανησυχήσουμε. Είναι απλώς βιδωμένο πάνω στο σασί και πρέπει να το ξεβιδώσουμε. Αφού το κουτί μείνει ελεύθερο από καλώδια, το τοποθετούμε κάπου με αρκετό ελεύθερο χώρο, ώστε κατά τη διάρκεια της εργασίας να μπορούμε να κρατάμε τα υλικά και τα ανταλλακτικά τακτοποιημένα, για να μη χάνονται. Τώρα το κουτί ανοίγει εύκολα, ξεβιδώνοντας τις βίδες που υπάρχουν στο πίσω μέρος και αφαιρώντας το σιδερένιο κάλυμμα. Εδώ αρχίζει να υπάρχει ένας μικρός κίνδυνος για τον υπολογιστή από εμάς, όπως προαναφέραμε. Ολοι γνωρίζουμε ελάχιστα για τον στατικό ηλεκτρισμό, από το μάθημα της φυσικής στο σχολείο. Πρόκειται για μια τάση που δημιουργείται επάνω στο σώμα μας από την τριβή διάφορων υλικών όπως είναι τα μάλλινα ή συνθετικά ρούχα. Σίγουρα την έχουμε νιώσει, όταν, πιάνοντας το χερούλι μιας πόρτας, δημιουργείται μια μικρή ηλεκτρική εκκένωση προερχόμενη από την εκφόρτιση αυτού του ηλεκτρισμού στη Γη. Ο στατικός ηλεκτρισμός που έχει ο καθένας μας ξεκινά από περίπου 200V, ενώ, όπως προαναφέραμε, η μέγιστη τάση την οποία χρησιμοποιούν τα κυκλώματα του υπολογιστή είναι 12V. Αν, λοιπόν, τα "δικά μας" 200V εκ-

φορτιστούν σε κάποιο κύκλωμα, είναι σίγουρο ότι θα το κάψουν. Να λοιπόν ένας λόγος για να κινδυνέψει ο υπολογιστής από εμάς. Προκειμένου να μειώσουμε αυτό τον κίνδυνο, μπορούμε, προτού ξεκινήσουμε την εργασία μας, να ακουμπήσουμε σε μια άβαφτη μεταλλική επιφάνεια, η οποία είναι γειωμένη. Τέτοιες υπάρχουν στο ψυγείο, στην κουζίνα ή το υδραυλικό δίκτυο του σπιτιού. Σε τέτοιες εργασίες επίσης αποφεύγουμε να φοράμε μάλλινα ή συνθετικά ρούχα και να πατάμε πάνω σε μοκέτα ή χαλί.

Από αυτό το σημείο θα αρχίσουμε να αποσυνδέουμε τα εξαρτήματα στο εσωτερικό του υπολογιστή μας. Φρόνιμο θα ήταν να σημειώνουμε τις κινήσεις μας, καθώς οι σημειώσεις θα βοηθήσουν στην επανατοποθέτηση των εξαρτημάτων στη θέση τους, αν χρειαστεί. Ξεκινάμε αποσυνδέοντας όλα τα γκρι πλακέ καλώδια που ενώνουν τη motherboard με περιφερειακά εξαρτήματα (π.χ., σκληρούς δίσκους, οδηγούς δισκετών και CD-ROMs) καθώς και τα λεπτά καλώδια που οδηγούν στο ηχείο και τα λαμπάκια της πρόσοψης. Κατόπιν, κάνουμε το ίδιο με τα καλώδια τροφοδοσίας. Ξεβιδώνουμε και αφαιρούμε προσεκτικά τα περιφερειακά εξαρτήματα και τις κάρτες επέκτασης που βρίσκονται επάνω στη motherboard. Μέσα στο κουτί πρέπει να έχει μείνει μόνο η motherboard και το τροφοδοτικό. Εάν θέλουμε, τώρα, μπορούμε να βγάλουμε τελείως τη motherboard ή, απλώς, να αφαιρέσουμε τον επεξεργαστή και τις μικρές κάρτες με τη μνήμη RAM.

Σε αυτό το σημείο είμαστε έτοιμοι να αρχίσουμε τη συναρμολόγηση του νέου συστήματος. Πρέπει να αναφέρουμε ότι το βασικό χαρακτηριστικό των motherboards και των κουτιών ATX είναι η νέα σχεδίαση για μεγαλύτερη λειτουργικότητα. Στα παρελκόμενα του κουτιού θα βρούμε κάποια μεταλλικά ελάσματα με τρύπες, ένα από τα οποία θα αποτελέσει το προστατευτικό κάλυμμα στο πίσω μέρος του κουτιού, εκεί όπου θα υπάρχουν οι υποδοχές βυσμάτων εισόδου-εξόδου του υπολογιστή. Διαλέγουμε ποιο κάλυμμα ταιριάζει στη δική μας motherboard, όπως φαίνεται στη φωτογραφία (3). Στο πίσω μέρος του νέου κουτιού μας θα πρέπει να υπάρχει στερεωμένο ένα μεταλλικό έλασμα ίδιου μεγέθους με αυτό που μόλις διαλέξαμε, το οποίο και αφαιρούμε. Στη θέση του τοποθετούμε το νέο έλασμα, όπως φαίνεται στη φωτογραφία (4). Επειτα τοποθετούμε επάνω στη motherboard τον επεξεργαστή και τις κάρτες με τη μνήμη RAM, αφού συμβουλευτούμε το εγχειρίδιο της motherboard. Σε αυτό θα βρούμε τη θέση, όπου πρέπει να μπουν η CPU και η RAM. Ο επεξεργαστής θα πρέπει να έχει πάνω του κάποιο σημάδι, μία τελεία ή μια εγκοπή, τα οποία θα μας δείξουν τη φορά τοποθέτησης στη βάση του. Η βάση έχει έναν μικρό λεβιέ, τον οποίο ανασηκώνουμε, για να απελευθερωθούν οι τρύπες. Τοποθετούμε τον επεξεργαστή και τον πιέζουμε ελαφρά, καθώς κλείνουμε τον ασφαλιστικό λεβιέ. Ελέγχουμε ότι έχει "κλειδώσει", τραβώντας τον ελαφρά. Εάν δεν έχει τοποθετηθεί σωστά θα ανασηκωθεί, και θα πρέπει να ξαναδοκιμάσουμε. Σε καμία περίπτωση δεν ασκούμε μεγάλη δύναμη πιέζοντας, γιατί υπάρχει κίνδυνος να στραβώσουμε τα "ποδαράκια" του. Οι βάσεις για τις κάρτες RAM έχουν ασφαλιστικά εξαρτήματα στις άκρες τους, τα οποία ανοίγουμε. Τοποθετούμε τη RAM πιέζοντας ελαφρά και κουμπώνουμε τα ασφαλιστικά εξαρτήματα. Η ευθυγράμμιση των καρτών μνήμης, ώστε αυτές να μην μπουν ανάποδα, εξασφαλίζεται από μια εγκοπή που υπάρχει σε αυτές, καθώς και από ένα αντίστοιχο εξόγκωμα στις βάσεις. Οι θέσεις για μνήμη RAM είναι περισσότερες από μία και διαφορετικών τύπων (DIMM, SIMM). Σε ποια θέση θα βάλουμε τη RAM και με ποιο συνδυασμό, αν διαθέτουμε DIMM και SIMM, θα τα βρούμε στο εγχειρίδιο της motherboard. Η μητρική πλακέτα είναι πλέον έτοιμη να τοποθετηθεί στο κουτί. Τη βάζουμε δοκιμαστικά έτσι, ώστε να βρούμε ποιες τρύπες στήριξης ταιριάζουν με αντίστοιχες στο κουτί. Τα κουτιά διαθέτουν τρύπες σε ποικίλα σημεία, ώστε να ταιριάζουν με τις motherboards διάφορων εταιριών. Βάζουμε τις βίδες στήριξης ή τα πλαστικά στηρίγματα στις θέσεις τις οποίες έχουμε διαλέξει, ανάλογα με το τι παρέχει το κουτί για στήριξη της motherboard. Τοποθετούμε προσεκτικά την κάρτα και τη βιδώνουμε ή την κουμπώνουμε, ανάλογα με τη στήριξη που χρησιμοποιούμε. Εδώ προσέχουμε να μην ακουμπά το πίσω μέρος της κάρτας πάνω στο κουτί, γιατί θα βραχυκυκλώσει και θα την κάψουμε. Επίσης, όταν στερεωθεί, δεν θα πρέπει να κινείται καθόλου. Στη συνέχεια ξεβιδώνουμε και αφαιρούμε τις λάμες του κουτιού, οι οποίες αντιστοιχούν στις κάρτες επέκτασης, όπως φαίνεται στη φωτογραφία (9). Πιέζουμε προσεκτικά τις κάρτες επέκτασης -χωρίς να ασκούμε ιδιαίτερη δύναμη- στους αντίστοιχους διαύλους επικοινωνίας (ISA, PCI), πάντα συμβουλευόμενοι το εγχειρίδιο της motherboard. Βιδώνουμε τα μεταλλικά στηρίγματα των καρτών επέκτασης πάνω στο κουτί. Εάν υπάρχει δυνατότητα, φροντίζουμε οι κάρτες επέκτασης να μη βρίσκονται σε διπλανές υποδοχές, ώστε να αερίζονται καλύτερα και να



μην υπερθερμαίνονται. Επόμενο βήμα είναι η τοποθέτηση του ανεμιστήρα της CPU, εάν υπάρχει, όπως φαίνεται στη φωτογραφία (11). Τώρα θα πρέπει να κάνουμε μερικές ρυθμίσεις στη motherboard, συμβουλευόμενοι το εγχειρίδιό της. Αυτές οι ρυθμίσεις αναφέρονται στον τύπο του επεξεργαστή, τη συχνότητα λειτουργίας του και το είδος της RAM που έχουμε τοποθετήσει. Γίνονται δε με μικροδιακόπτες (jumpers), όπως φαίνεται στη φωτογραφία (12). Υπάρχει περίπτωση η motherboard να είναι jumperless. Αυτό σημαίνει ότι οι συγκεκριμένες ρυθμίσεις γίνονται με την εκκίνηση του υπολογιστή μέσω του BIOS. Στη συνέχεια συνδέουμε τα καλώδια που έρχονται από το ηχείο, το διακόπτη ενεργοποίησης του υπολογιστή, το λαμπάκι ένδειξης λειτουργίας του υπολογιστή και το λαμπάκι ένδειξης λειτουργίας του σκληρού δίσκου. Τα βύσματα που έχουν αυτά τα καλώδια στην άκρη τους πρέπει να γράφουν σε ποια λειτουργία αντιστοιχούν, όπως φαίνεται στη φωτογραφία (13), ενώ η θέση τους φαίνεται στο σχέδιο της motherboard. Συνδέουμε τις τροφοδοσίες του ανεμιστήρα της CPU και της motherboard, όπως φαίνεται στις φωτογραφίες (14) και (15). Τοποθετούμε τα περιφερειακά εξαρτήματα (δηλαδή, σκληρό δίσκο, οδηγούς δισκετών και CD-ROM) στις αντίστοιχες θέσεις τους μέσα στο κουτί και συνδέουμε τις τροφοδοσίες τους. Τοποθετούμε τα καλώδια μεταφοράς πληροφοριών από τη motherboard στα περιφερειακά εξαρτήματα. Προσέχουμε ώστε η κόκ-



1 Ανοίγοντας τη συσκευασία του case.



2 Εδώ απεικονίζονται τα περιεχόμενα της συσκευασίας της motherboard.



3 Ξεκινώντας την αναβάθμιση, θα πρέπει να διαλέξουμε το έλασμα που ταιριάζει στη δική μας motherboard.



4 Τοποθετούμε το έλασμα στο σασί, προσέχοντας ώστε οι μικρές λάμες στις άκρες του να "βλέπουν" τη μία προς τα μέσα και την άλλη προς τα έξω.



5 Το πρώτο κύριο κομμάτι που τοποθετούμε πάνω στην κάρτα είναι η CPU. Προσέχουμε να μη στραβώσουμε κάποιο από τα "ποδαράκια" της. Κλείνοντας τον ασφαλιστικό λεβιέ, πιέζουμε ελαφρά το chip της CPU.



6 Προτού βάλουμε τη motherboard στο κουτί, καλό θα ήταν να τοποθετήσουμε την κάρτα της μνήμης RAM. Αφού ανοίξουμε τα ασφαλιστικά εξαρτήματα που βρίσκονται δεξιά και αριστερά, πιέζουμε ελαφρά την κάρτα στην υποδοχή της.



7 Στη συνέχεια ελέγχουμε και τοποθετούμε τις βάσεις στήριξης για τη motherboard.



8 Βάζουμε τη motherboard πάνω στις βάσεις στήριξης και τη βιδώνουμε.



9 Επόμενο βήμα μας είναι να αφαιρέσουμε τις προστατευτικές λάμες, ώστε να τοποθετηθούν οι κάρτες επέκτασης.

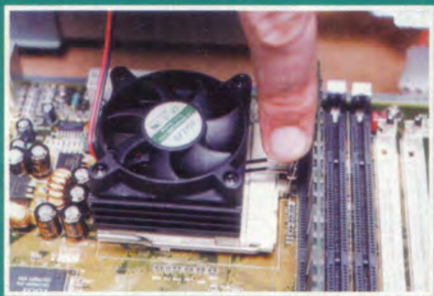
κινη γραμμή που βρίσκεται στη μία πλευρά τους να αντιστοιχεί στο "ποδαράκι" No1 στο εκάστοτε βύσμα το οποίο συνδέουμε. Το "ποδαράκι" αυτό συνήθως έχει το No1 τυπωμένο δίπλα του. Και πάλι τις θέσεις, όπου συνδέονται αυτά τα καλώδια, θα τις βρούμε με βάση το εγχειρίδιο της motherboard. Ο υπολογιστής είναι πλέον έτοιμος να ξεκινήσει. Προτού κλείσουμε τα εξωτερικά καλύμματα, ελέγχουμε αν τα εξαρτήματα έχουν στερεωθεί στο σασί και αν όλα τα βύσματα είναι συνδεδεμένα σωστά. Κλείνουμε το κουτί και συνδέουμε τα εξωτερικά βύσματα. Μόλις συνδέσουμε και την τροφοδοσία, ανάβουμε τον υπολογιστή και, αν έχουμε ακολουθήσει τη διαδικασία σωστά, θα πρέπει αυτός να ξεκινήσει κανονικά. Πιθανόν να χρειαστεί να μπούμε στη ρύθμιση του BIOS, ειδικά αν έχουμε αγοράσει jumperless motherboard. Επίσης, ίσως χρειαστεί να επανεγκαταστήσουμε το λειτουργικό σύστημα ή απλώς να το ρυθμίσουμε. Για τον τρόπο που θα γίνει αυτό, πρέπει να απευθυνθούμε στο εγχειρίδιο εγκατάστασης και χρήσης του λειτουργικού συστήματός μας.

Η αναβάθμιση της motherboard είναι μια από τις δυσκολότερες εργασίες που μπορεί να γίνει στον υπολογιστή μας, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι ακατόρθωτη. Χρειάζονται μόνο οι βασικές γνώσεις, υπομονή και μεράκι.

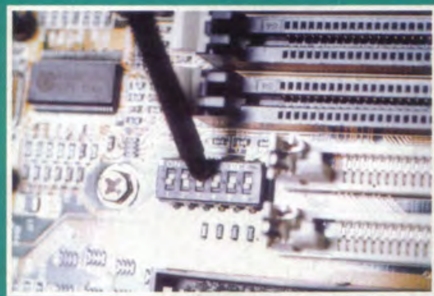
Ευχαριστούμε το κατάστημα "Balder Computers" για την ευγενική χορηγία του υπολογιστή, ο οποίος χρησιμοποιήθηκε στη φωτογράφηση. ■



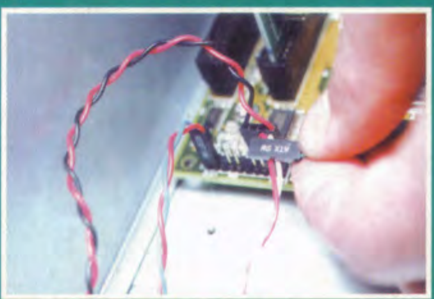
10 Τοποθετούμε τις κάρτες επέκτασης, χωρίς να ασκούμε μεγάλη πίεση, καθώς αυτό είναι δυνατό να προκαλέσει σπάσιμο της motherboard.



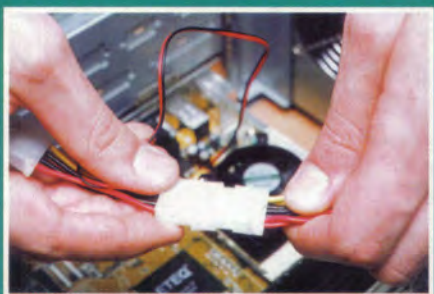
11 Υστερα τοποθετούμε με προσοχή τον ανεμιστήρα επάνω στη CPU.



12 Με ένα λεπτό κατσαβίδι ή ένα στυλό, και συμβουλευόμενοι το εγχειρίδιο χρήσης της motherboard, ρυθμίζουμε τους μικροδιακόπτες ελέγχου συχνότητας και αναγνώρισης της CPU.



13 Επειτα τοποθετούμε τα βύσματα σύνδεσης του ηχείου, των ενδεικτικών λυχνιών λειτουργίας και του διακόπτη ενεργοποίησης της τροφοδοσίας του υπολογιστή, με βάση το εγχειρίδιο χρήσης της motherboard.



14 Τώρα μπορούμε να αρχίσουμε τις συνδέσεις των καλωδίων τροφοδοσίας, ξεκινώντας από αυτήν του εσωτερικού ανεμιστήρα.



15 Επόμενη τροφοδοσία, την οποία πρέπει να συνδέσουμε, είναι αυτή της motherboard.



16 Συνδέουμε το καλώδιο μεταφοράς δεδομένων οδηγού δισκετών. Τα βύσματα στις άκρες του καλωδίου έχουν εξογκώματα, τα οποία πρέπει να ταιριάζουν με αυτά στις υποδοχές.



17 Σειρά έχει το καλώδιο μεταφοράς δεδομένων σκληρού δίσκου, το οποίο είναι παρόμοιο με αυτό της σύνδεσης οδηγού δισκετών.



18 Τέλος, συνδέουμε τα εξωτερικά βύσματα και είμαστε έτοιμοι για την εκκίνηση του συστήματός μας.

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

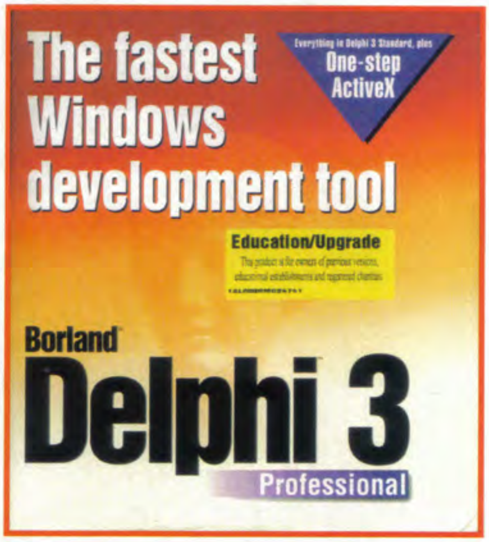
του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

DISK VOLUME ΚΑΙ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΣΤΗΝ BORLAND DELPHI

Αγαπητό PC Master, Συγχαρητήρια για την πάρα πολύ καλή ύλη σου. Δουλεύω εδώ και λίγο καιρό με την Delphi και θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις:

1) Πώς μπορώ να φτιάξω εικόνες με το Paint των Windows και να τις στείλω στο παιχνίδι, χωρίς όμως αυτές να μπαίνουν μέσα στο πρόγραμμα και να το μεγαλώνουν σε μέγεθος;

2) Πώς μπορώ να διαβάσω το όνομα ενός δίσκου;



Φίλε μου,
Συγχαρητήρια για την επιλογή σου να ασχοληθείς με τον Visual προγραμματισμό, κάτι που δείχνει ότι ακολουθείς τα σημεία των καιρών.

Ας προχωρήσουμε, όμως, στις ερωτήσεις και ας τις δούμε με τη σειρά. Φυσικά γνωρίζεις ότι, αφού σχεδιάσεις κάτι στο Paint, το σώζεις στη μορφή BMP. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να δουλέψεις με εικόνες αυτού του τύπου στην Delphi.

Οι δύο πιο απλές περιπτώσεις είναι να χρησιμοποιήσεις το visual component της Delphi, image, και είτε να εισάγεις την εικόνα στο πρόγραμμά σου ως embedded, κάτι που από το γράμμα σου φαίνεται να γνωρίζεις, είτε να φορτώνεις την εικόνα τη στιγμή που το επιθυμείς χρησιμοποιώντας τη ως linked. Η μαγική εντολή για αυτό είναι η LoadFromFile.

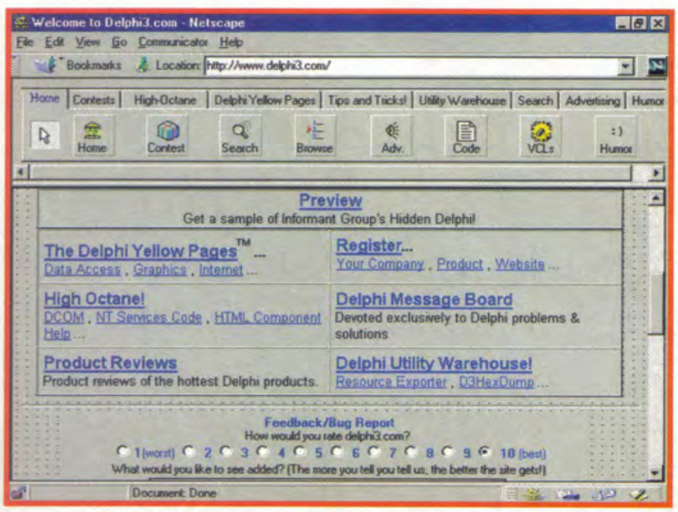
Υπάρχουν όμως δύο σημαντικές παράμετροι, τις οποίες θα πρέπει να γνωρίζεις: οι διαστάσεις της εικόνας και η θέση της στο δίσκο ή σε οποιοδήποτε αποθηκευτικό μέσο.

Στην πρώτη περίπτωση θα πρέπει να ορίσεις τις διαστάσεις του component image ίσες με αυτές της εικόνας - στην περίπτωση που δεν τις γνωρίζεις μπορείς να χρησιμοποιήσεις την property Autosize του component Timage. Στη δεύτερη περίπτωση, αν δεν βρεθεί η εικόνα δεν θα φορτωθεί. Ας δούμε όμως ένα σύντομο παράδειγμα.

```
{Image1.Autosize:=true;}
Image1.Picture.LoadFromFile('c:\te
   st.bmp');
```

Ο καλύτερος τρόπος προκειμένου να δεις το volume ενός δίσκου ή οποιουδήποτε αποθηκευτικού μέσου συνδεμένου σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή είναι η εκτενής χρήση των API των Windows. Ας δούμε όμως μια function που δέχεται ως παράμετρο το γράμμα του drive και επιστρέφει το volume.

```
function
VolumeID(DriveChar:
Char): string;
var
  OldErrorMode: Integer;
{Η μεταβλητή αυτή θα
χρησιμοποιηθεί με την API
function
        SetErrorMode για να
  διατηρήσει την παλιά τιμή της
  function}
 NotUsed, VolFlags: Integer;
 Buf: array [0..MAX_PATH] of
   Char; {Στον πίνακα αυτό
   επιστρέφεται το volume.}
begin
 OldErrorMode :=
   SetErrorMode(SEM_FAILCRITIC
   ALERRORS);
        {Με τη χρήση της
   SetErrorMode με παράμετρο
   SEM_FAILCRITICALERRORS
        δηλώνουμε στο
   σύστημα να μην εμφανίσει
   παράθυρο διαλόγου στην
        περίπτωση που, για
   παράδειγμα, δεν υπάρχει
   δισκέτα στο drive.}
 try
  if
  GetVolumeInformation(PChar(D
```



```
riveChar + ':\'), Buf, sizeof(Buf),
  nil, NotUsed, VolFlags, nil, 0)
  then
   SetString(Result, Buf,
  StrLen(Buf))
  else Result := '';
             {Με την
  GetVolumeInformation
  μαθαίνουμε το volume το οποίο
             αποθηκεύουμε στον
  πίνακα Buf.}
  if DriveChar < 'a' then
   Result :=
  AnsiUpperCaseFileName(Result)
  else
   Result :=
  AnsiLowerCaseFileName(Result);
             {Εδώ δώσαμε μια
  ιδιαίτερη δυνατότητα. Αν το
  γράμμα που στέλνετε ως
             παράμετρο
  (DriveChar) είναι κεφαλαίο,
  τότε και το επιστρεφόμενο
  volume
             είναι με κεφαλαία
  γράμματα, ενώ αν το γράμμα
  είναι πεζό, τότε το
             volume
  επιστρέφεται και αυτό με πεζά.}
  Result := Format('[%s]',[Result]);
 finally
  SetErrorMode(OldErrorMode);
    {Επαναφέρουμε την τιμή της
  SetErrorMode στην αρχική
  κατάσταση.}
 end;
end;
```

Παράδειγμα χρήσης της παραπάνω function:

```
  Label1.caption:=VolumeID('C');
```

MULTICONFIG

Αγαπητό PC Master,

Καταρχήν, συγχαρητήρια για το περιοδικό. Πολύ καλή ύλη! Παίρνοντας το "PC Master" εδώ και αρκετό καιρό, αποφάσισα να γίνω συνδρομητής. Με την αφορμή της συνδρομής αποφάσισα να σας γράψω (για πρώτη φορά). Γι' αυτό θα μου επιτρέψετε το γράμμα μου να περιλαμβάνει δύο θέματα που με απασχολούν και για τα οποία θα ήθελα τη βοήθειά σας:

1) Διαβάζοντας στο τεύχος 73 (στήλη "Αλληλογραφία") για το Menu εκκίνησης (Multiconfig), αποφάσισα να το εφαρμόσω και εγώ στο σύστημά μου (Pentium-100, 16 MB RAM). Θέλω να έχω την επιλογή να ξεκινώ το σύστημά μου στο DOS ή στα Windows 95 μέσω του menu που αναφέρατε. Έτσι θα μπορώ να έχω καλύτερο έλεγχο (ειδικά στο DOS), έχοντας διαθέσιμους όλους τους πόρους του συστήματος, ειδικά την Conventional - Low memory στην οποία έχουν μεγάλες απαιτήσεις ορισμένα προγράμματα (κυρίως games!). Ήδη έχω χρησιμοποιήσει Memmaker αυξάνοντας το ποσοστό αυτής της μνήμης στα 623K (640 maximum), αλλά αυτή μειώνεται αρκετά, αφού φορτωθούν οι drivers για τα Windows 95. (Η εναλλακτική λύση του F8 στην εκκίνηση δεν μου λύνει το πρόβλημα γιατί δεν φορτώνονται οι απαραίτητοι drivers.) Έτσι, θα ήθελα να με βοηθήσετε να φτιάξω ένα Menu εκκίνησης με τα δεδομένα του συστήματός μου. Για το λόγο αυτό σας στέλνω την εκτύπωση των Config & Autoexec και σε δισκέτα που χρησιμοποιώ τώρα.





Θα εκτιμούσα πολύ να μου παραθέτατε τις ακριβείς οδηγίες (αναλυτικά) που θα κρίνετε ότι χρειάζομαι για το Menu του συστήματός μου.

2) Αποφάσισα να ασχοληθώ με midi ηχογραφήσεις κι έτσι διάλεξα τη Sound-Blaster AWE 32.

Το πρόβλημά μου είναι ότι δεν ξέρω ποια ακριβώς προγράμματα χρειάζομαι (έχοντας ως σκοπό την ηχογράφηση-μείξη ολοκληρωμένων μουσικών κομματιών) και πώς να τα προμηθευτώ.

Χωρίς να είμαι σίγουρος (δεν έμαθα ακόμα καλά όλα τα προγράμματα που συνοδεύουν την κάρτα), νομίζω ότι δεν αρκούν για την παραγωγή ηχογράφηση μουσικών κομματιών μέσω midi Keyboard.

Ευχαριστώ για το χρόνο και το χώρο που μου διαθέσατε και ελπίζω να μη σας κούρασα με το πρώτο γράμμα μου!

Με εκτίμηση,
Αστέριος Φακίτσας
Ελασσόνα

✔ Αγαπητέ φίλε,

Αφού σε ευχαριστήσω για τα καλά σου λόγια, θα μπω κατευθείαν στο "ζουμί".

Δυστυχώς, από το γράμμα σου δεν μπόρεσα να διακρίνω ποιοι είναι οι drivers και τα άλλα TSR προγράμματα που επιθυμείς να φορτώνεις ανά περίπτωση.

Θα παραθέσω, όμως, ένα παράδειγμα με το οποίο πιστεύω ότι θα σε βοηθήσω καθώς και οποιονδήποτε άλλο αναγνώστη έχει αντίστοιχες απορίες.

Καταρχήν, η διαδικασία, όπως σωστά αναφέρεις, ονομάζεται multiconfig, κάτι που σημαίνει ότι ενεργοποίησή της γίνεται μέσα από το config.sys. Ας δούμε, όμως, το παράδειγμά μας.

```
CONFIG.SYS

[menu]
menuitem=Windows,
  Configuration MS-Windows
menuitem=Scanning,
  Configuration Scanning
menuitem=AUTOCAD,
  Configuration AUTOCAD
```

How To

```
menuitem=Cadcore, Configuration
  CadCore
menucolor=15,4
menudefault=Windows,15

[Windows]
DEVICE=C:\windows\HIMEM.SYS
BUFFERS=40,0
FILES=60
dos=UMB
LASTDRIVE=Z
FCBS=16,0
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
country=034 ,,c:\dos\country.sys
DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS
  CON=(EGA,,2)
STACKS=9,256
BREAK=ON
DEVICE=C:\WINDOWS\IFSHLP.
  SYS
Shell=c:\dos\command.com
  /e:2048 /p

[Scanning]
BUFFERS=40,0
FILES=60
dos=UMB
LASTDRIVE=Z
FCBS=16,0
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
country=034 ,,c:\dos\country.sys
DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS
  CON=(EGA,,2)
STACKS=9,256
BREAK=ON
Shell=c:\dos\command.com
  /e:2048 /p

[AUTOCAD]
FILES=40
device=c:\qemm\qemm386.sys

[Cadcore]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
BUFFERS=40,0
FILES=60
dos=UMB
LASTDRIVE=Z
FCBS=16,0
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
rem DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS
  CON=(EGA,,2)
STACKS=9,256
BREAK=ON
DEVICE=C:\dos\EMM386.EXE auto
device=c:\dos\ansi.sys
```

Με την εντολή [menu] ενημερώνουμε ότι θα ακολουθήσει η διαδικασία multiconfig. Ακολούθως με τη menuitem δίνουμε τις διαφορετικές επιλογές που θέλουμε να έχουμε - στην περίπτωσή μας τέσσερις.

Η menuitem=Windows, Configuration MS-Windows, σημαίνει ότι επιθυμούμε μια επιλογή με την ονομασία Configuration MS-Windows την οποία θα διαχειριστούμε στα config.sys και autoexec.bat με το όνομα Windows.

Η επόμενη εντολή menucolor απλώς καθορίζει τα χρώματα (forground και background) που θα χρησιμοποιηθούν στο menu το οποίο δημιουργούμε.

Με την εντολή menudefault θέτουμε τη standard επιλογή μας στο menu, καθώς και το χρόνο αναμονής πριν από την εκτέλεσή της.

Στην περίπτωσή μας η menudefault= Windows,15 σημαίνει ότι στην εκκίνηση του menu η επιλογή Configuration MS-Windows θα είναι υπερφωτισμένη και, αν σε διάστημα 15 δευτερολέπτων δεν γίνει τίποτα, τότε θα ξεκινήσει η διαδικασία του Configuration MS-Windows με τον τρόπο τον οποίο έχουμε ορίσει. Τέλος, ακολουθούν τα blocks εντολών ανά περίπτωση. Παρατηρήστε ότι κάθε block είναι αυτόνομο και δεν υπάρχει κοινό για όλες τις περιπτώσεις.

AUTOEXEC.BAT

```
C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE /X
  2048 128

@echo off

goto %config%

PROMPT $p$g
SET TEMP=C:\DOS\TEMP
set comspec=c:\dos\command.
  com

:Windows
PATH
  C:\WINDOWS;c:\;C:\DOS;c:\nc;c:
  \dbase
PATH=C:\ORAWIN\BIN;%PATH%;C
  :\ARCS\CMD
nlsfunc
mode con codepage
  prepare=((437,850)c:\dos\egag
  k.cpi)
chcp 850
goto End

:Scanning
PATH
  C:\WINDOWS;c:\;C:\DOS;c:\nc;c:
  \dbase
nlsfunc
mode con codepage
  prepare=((437,850)c:\dos\egag
  k.cpi)
chcp 850
grkeyb
\mouse\mouse
goto End

:AUTOCAD
PATH c:\;C:\DOS;C:\NC
\mouse\mouse
grkeyb
goto End


:Cadcore
PATH c:\;C:\DOS;C:\NC;c:\dbase
\mouse\mouse
grkeyb
goto End

:End

C:\DOS\SHARE.EXE /l:500 /f:5100
cls
```

Το autoexec.bat έχει πιο προγραμματιστική μορφή, αφού με την goto μπορούμε να κινηθούμε σε άλλο block.

Βασική εντολή είναι η goto %config%, καθώς αυτή θα μας δώσει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε το menu μας όπως είδαμε παραπάνω. Πρέπει υποχρεωτικά να προηγείται των blocks το autoexec.bat. Σε κάθε block μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις εντολές που επιθυμούμε ανά περίπτωση. Μπορούμε πριν από το διαχωρισμό των blocks να προσθέσουμε εντολές οι οποίες θα εκτελεστούν σε όλες τις περιπτώσεις.

Στο τέλος κάθε block θα πρέπει να υπάρχει η goto End, καθώς και το αντίστοιχο block με το οποίο κλείνουμε τη διαδικασία multiconfig. Φυσικά, στο block End μπορούμε να προσθέσουμε κάποιες ακόμη κοινές εντολές για όλες τις περιπτώσεις, όπως στο παράδειγμά μας.

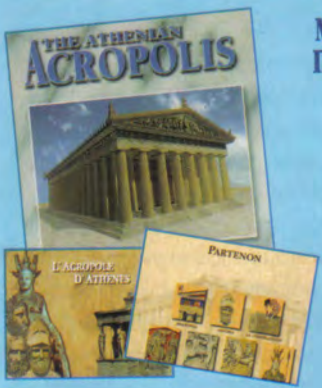
Αναφορικά με τη δεύτερη ερώτησή σου για τις δυνατότητες midi της κάρτας ήχου την οποία διαθέτεις, η αλήθεια είναι ότι σπανίως κάποια προϊόντα διατίθενται με προγράμματα που να αξιοποιούν πλήρως τις δυνατότητές τους. Συνήθως, αυτά που διατίθενται είναι ικανοποιητικά για μια καλή "γνωριμία" με τις δυνατότητες αυτές.

Οι λύσεις που μπορώ να σου προτείνω είναι το Internet (στο οποίο μπορείς να βρεις κάποια shareware προγράμματα με κάπως αυξημένες λειτουργίες), καθώς και ανάλογα CD-ROMs με shareware προγράμματα.

Αν, βέβαια, έχεις σκοπό να διαθέσεις κάποια χρήματα, μια βόλτα στα καταστήματα θα σου παράσχει περισσότερες από μία λύσεις επαγγελματικού επιπέδου. ■

ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΜΠΟΥΝ ΣΤΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΩΝ ΠΟΛΥ ΚΑΛΩΝ ΣΑΣ CD-ROMs

Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ



ΜΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ

ΕΝΑ ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΜΕ ΠΛΟΥΣΙΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ & ΠΛΗΡΗ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΚΑΛΥΨΗ

9.000 δρχ.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 5 ΓΛΩΣΣΕΣ: ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΓΓΛΙΚΗ, ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ, ΓΑΛΛΙΚΗ, ΙΣΠΑΝΙΚΗ

ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ



ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΝΗΣΙΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΟΝ ΤΟΠΟ ΤΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΣΑΣ ΜΕ ΟΔΗΓΟ ΤΟ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ MULTIMEDIA CD-ROM "ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ".

9.000 δρχ.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 5 ΓΛΩΣΣΕΣ: ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΓΓΛΙΚΗ, ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ, ΓΑΛΛΙΚΗ, ΙΤΑΛΙΚΗ

Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ

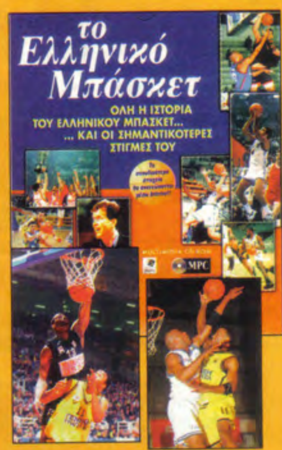
ΜΙΑ ΥΠΕΡΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ "ΣΙΝΕΜΑ", ΤΗΣ EXODUS ΚΑΙ ΤΗΣ COMPUPRESS



ΣΑΣ ΞΕΝΑΓΕΙ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΕΒΔΟΜΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

9.000 δρχ.

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ



12.000 δρχ.

ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ EXODUS & ΤΗΣ COMPUPRESS

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα κάτωθι είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Compupress Α.Ε., Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΕΠΩΝΥΜΟ:.................... ΟΝΟΜΑ:.................... ΗΛΙΚΙΑ*:....................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.................... ΠΟΛΗ:.................... Τ.Κ.:.................... ΤΗΛ.:....................
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:.................... ΗΜ/ΝΙΑ:....................
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:.................... Α.Φ.Μ.:.................... Δ.Ο.Υ.:....................
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:....................

	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ
❑	Η Ακρόπολη των Αθηνών		
❑	Τα Ελληνικά Νησιά		
❑	Η Μαγεία του Σινεμά		
❑	Το Ελληνικό Μπάσκετ		

❑ Απέστειλα ταχ. επιταγή No: .... *ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.* ....

❑ Χρεώστε την κάρτα μου EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____

ΥΠΟΓΡΑΦΗ....................

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*
ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS A.E., η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

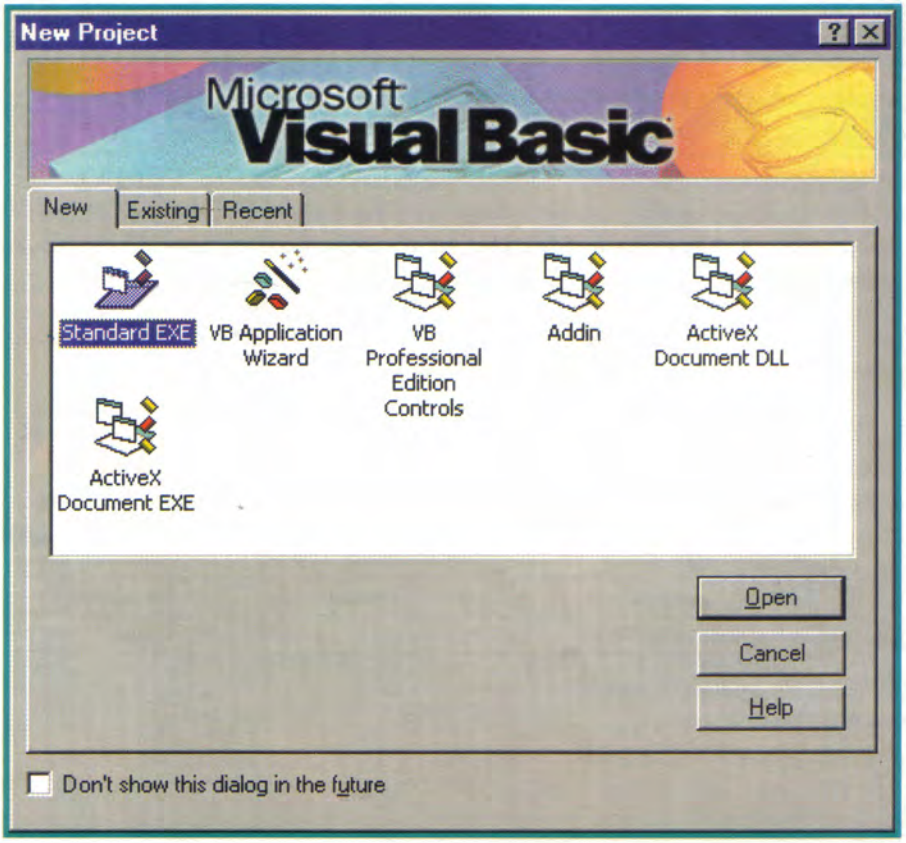
MICROSOFT VISUAL BASIC 5
Νέα έκδοση ή, απλώς, ένα μεγάλο Patch;

Με το πέρασμα της Visual Basic στα 32 bit όλοι περιμέναμε την επόμενη έκδοση, η οποία θα την εδραίωνε στο χώρο των προγραμματιστών ως ένα από τα πιο χρήσιμα και λειτουργικά εργαλεία που διατίθενται για αυτούς σε περιβάλλον Windows. Να, λοιπόν, που η Microsoft Visual Basic 5 βρίσκεται πλέον στα χέρια μας. Δεν μένει παρά να δούμε αν οι προσδοκίες μας διαψεύσθηκαν ή έγιναν πραγματικότητα.

του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

Εδώ και περίπου έναν χρόνο, όλος ο χώρος είχε αναστατωθεί με τις φήμες που ήθελαν τη Microsoft να ετοιμάζει την έκδοση 5 της πολύ γνωστής -και, βέβαια, επιτυχημένης- Visual Basic. Η σκέψη όλων ήταν -πού αλλού;- στη μάχη της με το Delphi της Borland που θα κυκλοφορούσε το ίδιο διάστημα, προκαλώντας ερωτηματικά αναφορικά με μία επικείμενη "αλλαγή" της θέσης της στο πάνθεον των εργαλείων δημιουργίας λογισμικού για τα Windows. Η πρώτη εμφάνισή της ήταν η Control Creation Edition που, στην πραγματικότητα, συνιστούσε ένα κομμάτι από την τελική έκδοση και για πολλούς ήταν ένα από τα πιο δύσκολα για ανάπτυξη και debugging. Η version αυτή μας επέτρεπε να δημιουργήσουμε και τα δικά μας controls και, φυσικά, μας παρουσίασε για πρώτη φορά το νέο περιβάλλον εργασίας που έρχεται με τη Visual Basic 5. Με την πάροδο του χρόνου επίσης ήρθαν στο προσκήνιο όλες οι εκδόσεις που κυκλοφορούν σήμερα. Αυτές είναι -εκτός από την Control Creation- η Learning (παλιά γνωστή ως Standard), η Professional και η Enterprise που υποστηρίζει client/server εφαρμογές.

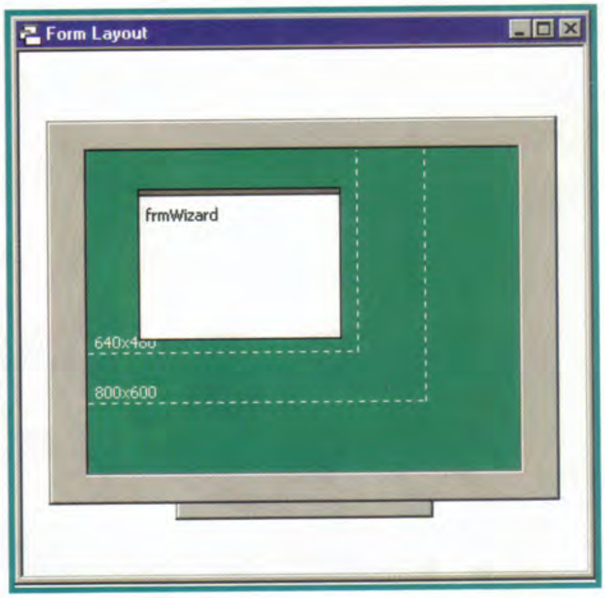
Εξασφαλίσαμε για εσάς την Professional έκδοση και σας την παρουσιάζουμε για πρώτη φορά από τις σελίδες του περιοδικού μας, σε μια προσπάθεια να αναλύσουμε τις νέες λειτουργίες της μαζί με όσες αλλαγές έχουν γίνει σε ό,τι παλαιότερο είχαμε συνηθίσει. Το πρώτο που πα-



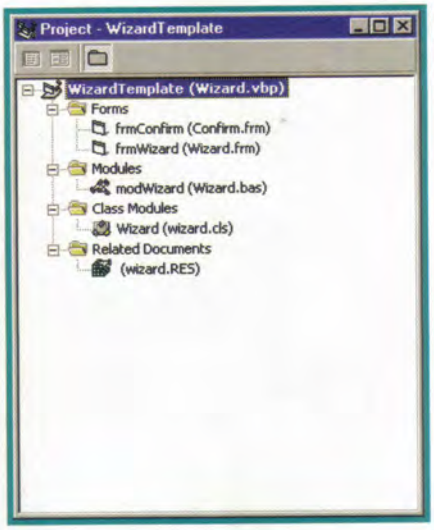
ρατηρούμε από την εγκατάσταση του πακέτου είναι ότι, σε αντίθεση με την έκδοση 4, δεν υπάρχει 16-bit έκδοση της γλώσσας. Δεν υπάρχει καν η 16-bit έκδοση της Visual Basic 4 για τους προγραμματιστές, οι οποίοι κάνουν upgrade στην 5, αλλά διαθέτουν εφαρμογές που έχουν προκύψει από παλαιότερες εκδόσεις της γλώσσας και τις οποίες πρέπει να συντηρήσουν.

Με το που βλέπουμε το νέο IDE της γλώσσας καταλαβαίνουμε ότι τα πράγματα έχουν αλλάξει αρκετά και σίγουρα προς το καλύτερο. Μέχρι τώρα, όλοι είχαμε μάθει να δουλεύουμε σε πολλαπλά παράθυρα, με φόντο το ίδιο το desktop του υπολογιστή μας. Αυτό θα ήταν χρήσιμο, αν μπορούσαμε να έχουμε όλες τις δυνατότητες των παραθύρων τα οποία προσφέρουν τα Windows 95. Ομως, δεν υπήρχε η δυνατότητα να εμφανίζονται οι ανοικτές φόρμες και τα παράθυρα στη start bar και, όταν κάναμε minimize σε κάποια φόρμα, αυτή κυριολεκτικά χανόταν πίσω από τα παράθυρά μας. Αν, τουλάχιστον, είχαμε τη δυνατότητα της εμφάνισής τους κάπου στη start bar, θα ήταν ευκολότερη η μετακίνησή μας από τη μία φόρμα στην άλλη. Τώρα αυτό έχει αλλάξει. Το κεντρικό παράθυρο της γλώσσας είναι ένα MDI παράθυρο, το οποίο "κρατά" μέσα του όλες τις φόρμες που ανοίγουμε στο περιβάλλον εργασίας μας. (Μπορούμε όμως, αν θέλουμε, να επαναφέρουμε το παλαιό περιβάλλον, για τους λάτρεις του SDI.) Οι φόρμες της εφαρμογής, όπως για παράδειγμα το Toolbox και τα properties, μπορούν να βρίσκονται floating μέσα στην οθόνη, αλλά επιπλέον έχουμε τη δυνατότητα να τις κάνουμε dock πάνω στα τοιχώματα του κεντρικού παραθύρου. Ειδικά για το toolbox υπάρχει ακόμη μία καινοτομία, καθώς μπορούμε να φτιάξουμε ομάδες από controls.

Το παράθυρο του project έχει εξελιχθεί και τα αρχεία που χρησιμοποιούμε φαίνονται με τη μορφή δέντρου. Εκτός, δηλαδή, από την κλασική μορφή του project, έχουμε επίσης το διαχωρισμό σε κατηγορίες αρχείων όπως forms και modules. Ακόμα, παρατηρούμε μια τεράστια καινοτομία της Visual Basic 5 που έγκειται στη δυνατότητα να ανοίξουμε ταυτόχρονα περισσότερα από ένα project. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε εύκολα να τεστάρουμε τα DLL που φτιάχνουμε ή τους OLE servers. Ακόμη, μεγάλη βοήθεια εντοπίζεται στην αντιγραφή κώδικα ή αντικειμένων από project σε project. Ενα νέο εργαλείο που μας προσφέρει η γλώσσα είναι το παράθυρο Form Layout. Με αυτό μπορούμε να καθορίσουμε τη θέση κάθε φόρμας μας στην οθόνη. Για μεγαλύτερη ευκολία υπάρχουν πάνω στη συγκεκριμένη φόρμα οι γραμμές που ορίζουν τις αναλύσεις, ώστε να μπορέσουμε να δούμε αν κάθε φόρμα που δημιουργούμε χωρά στον επιθυμητό χώρο. Οι φόρμες των εφαρμογών μας δεν έχουν ουσιαστική αλλαγή, εκτός του γεγονότος ότι περιλαμβάνονται μέσα σε παράθυρα. Αυτό σημαίνει ότι το μέγεθος του παραθύρου μπορεί να είναι ανεξάρτητο από το μέγεθος της φόρμας, επιτρέποντας έτσι να βλέπουμε μόνο το κομμάτι που θέλουμε, χωρίς να αλλάζουμε το πραγματικό μέγεθός της.



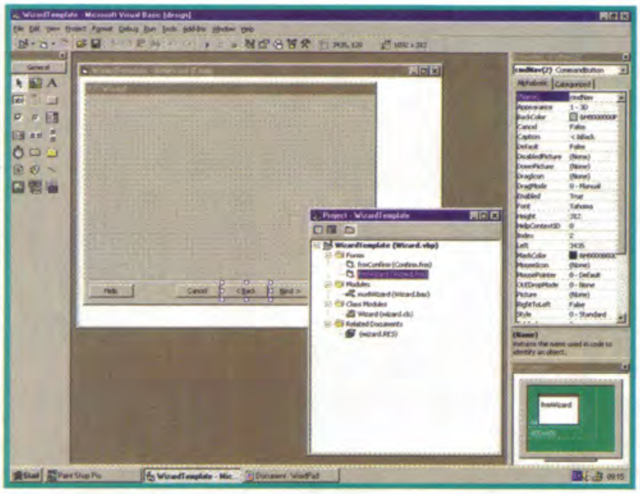
Με αυτό τον τρόπο θα εμφανίζεται η φόρμα σας κατά την εκτέλεση.



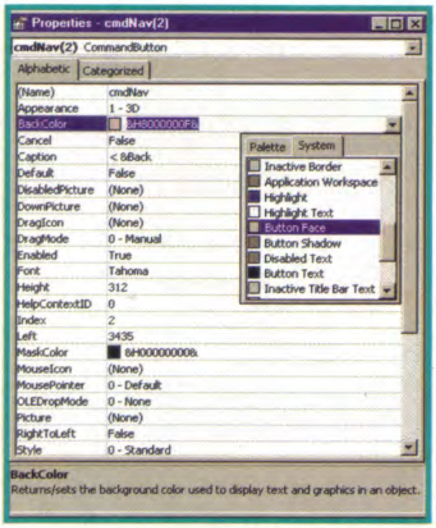
Στο project χωρίζονται τα αρχεία για ευκολότερη ανεύρεσή τους.

Μεγάλη εξέλιξη έχει "υποστεί" το παράθυρο του κώδικα. Το πρώτο που παρατηρούμε είναι ότι στο αριστερό κομμάτι υπάρχει μια γκρι ρίγα -όμοια με αυτή του Microsoft Word- όταν έχουμε outline view, όπου εμφανίζονται τα απαραίτητα σύμβολα για το debug και τον έλεγχο της εφαρμογής μας. Η έκδοση 5 της Visual Basic μας προσφέρει μια νέα λειτουργία που ονομάζεται "Automatic Code Completion" και προσθέτει την επιθυμητή εντολή κώδικα ανάλογα με τις προτιμήσεις μας. Καθώς γράφουμε τον κώδικα, το πρόγραμμα προσθέτει την εντολή, την ιδιότητα ή την παράμετρο που επιθυμούμε, διαλέγοντας από μία λίστα επιλογών. Ακόμα, αν γράφουμε μια διαδικασία, η συνάρτηση μας ενημερώνει για τις παραμέτρους της και τονίζει την τρέχουσα με έντονα γράμματα. Αυτό ισχύει στις δικές μας ρουτίνες αλλά και σε αυτές που έρχονται με τη γλώσσα. Ενα άλλο πολύ σημαντικό σημείο της Visual Basic, αυτή τη φορά στην κατάσταση του debug, είναι ότι έχουμε ToolTips με τις τιμές που έχουν σχεδόν όλες οι ιδιότητες του κώδικά μας, πηγαίνοντας απλά το ποντίκι πάνω από την έκφραση, την τιμή της οποίας θέλουμε να δούμε.

Ο object browser που έρχεται με αυτή την έκδοση εμπεριέχει πάρα πολλές βελτιώσεις - το κυριότερο: είναι modeless, κάτι που σημαίνει ότι μπορούμε να τον έχουμε συνέχεια ανοικτό, άσχετα με τη λειτουργία που επιτελούμε. Εκεί μπορούμε να δούμε όλες τις διαδικασίες και ιδιότητες όλων των αντικειμένων μας, κα-



Ολο το IDE της γλώσσας με dockable παράθυρα.



Τα properties δεν έχουν αλλάξει, εκτός από κάποιες λεπτομέρειες.

θώς βέβαια και άλλων, εξωτερικών αρχείων, όπως των δυναμικών βιβλιοθηκών. Οι φόρμες που χρησιμοποιούμε μπορεί -εκτός από τις γνωστές- να είναι επίσης οι νέες Microsoft Forms, οι οποίες είναι όπως οι άλλες, μόνο που δεν υποστηρίζουν control arrays.

NATIVE CODE vs P-CODE

Εδώ και αρκετούς μήνες, όταν έκαναν την εμφάνισή τους οι πρώτες εκδόσεις της VB5, υπήρξε μεγάλη αναταραχή σχετικά με τη στροφή και την εξέλιξη της γλώσσας σε πραγματικό μεταγλωττιστή (native code compiler). Τελικά, στη VB5 υπάρχει η δυνατότητα για χρήση native code compiler αλλά και p-code interpreter, ανάλογα με τις προτιμήσεις μας. Πράγματι, η χρήση πραγματικού μεταγλωττιστή κάνει την εφαρμογή μας πιο γρήγορη, αλλά δεν θα πρέπει να έχουμε και πάρα πολλές απαιτήσεις. Η δεκαπλάσια αύξηση της ταχύτητας μπορεί να υπάρξει μόνο σε συγκεκριμένα τεστ εργαστηρίων, ενώ στην πραγματική κατάσταση, όπου καλούμε εξωτερικά αντικείμενα, χρησιμοποιούμε ενσωματωμένες ρουτίνες της γλώσσας και δουλεύουμε με strings, δεν βλέπουμε κάποια πραγματική βελτίωση. Το κακό είναι ότι δεν βλέπουμε βελτίωση ούτε στα δυσκολότερα μέρη, τα οποία είναι το φόρτωμα και το άνοιγμα μιας φόρμας και άλλες λειτουργίες, που έχουν να κάνουν με το user-interface. Και να ήταν μόνο αυτό... Οι περισσότεροι προγραμματιστές περίμεναν τον απεγκλωβισμό από το γνωστό run-time της γλώσσας, που είναι μεγάλο σε μέγεθος. Αν προσθέσετε δε τα ActiveX controls και τα εξωτερικά DLL, που χρησιμοποιεί σχεδόν κάθε εφαρμογή, θα δείτε ότι από τον νέο compiler δεν κερδίζουμε τίποτα ως προς το χώρο αλλά και την ταχύτητα. Πού χρειάζεται, λοιπόν; Με τον νέο compiler μπορούμε τώρα να δημιουργήσουμε τα δικά μας DLL, χωρίς την ανάγκη "φυγής" σε εργαλεία όπως το Delphi και η VC++, παραμένοντας στο γνωστό και εύχρηστο περιβάλλον μας. Η χρήση του γίνεται απλώς αλλάζοντας ένα property στις επιλογές της Visual Basic. Εχουμε, επίσης, κάποιες έξτρα λειτουργίες όπως την προώθηση εφαρμογών που "προτιμούν" τους Pentium Pro επεξεργαστές. Για το λόγο αυτόν υπάρχουν επιλογές για Assume no aliasing, Remove array bound checks, Remove Integer overflow checks, Remove floating-point error checks, Allow unrounded foating-point operations και, τέλος, Remove safe Pentium FDIV checks. Κάναμε λόγο για τη δημιουργία DLL μέσα από το περιβάλλον της Visual Basic. Ομως, η γλώσσα δεν μένει σε αυτό. Μπορούμε να φτιάξουμε -εκτός από ένα standard exe- ένα ActiveX exe που εξάγει Automation objects, ένα ActiveX DLL που εξάγει Automation objects, ένα ActiveX control που είναι γνωστό ως OLE control (OCX), ένα ActiveX document exe ή DLL για τέτοιου είδους εφαρμογή, αλλά και κάποιο Add-in για το περιβάλλον της Visual Basic. Επιπλέον, υπάρχει κάποιος "μάγος" που επιτρέπει να δημιουργήσουμε τις εφαρμογές μας σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα και με το λιγότερο δυνατό σχεδιασμό.

Οι βελτιώσεις που εμφανίζονται στην ίδια τη γλώσσα είναι πολλές και θα ήταν αδύνατο να τις συμπεριλάβουμε στο σύνολό τους μέσα σε αυτό το άρθρο. Απλώς, μπορούμε να αναφέρουμε τη δυνατότητα εφαρμογής του AddressOF για χρήση μέσα στις classes, καθώς και τις δυνατότητες να δημιουργήσουμε και να ενεργοποιήσουμε τα δικά μας γεγονότα (events), να έχουμε πλήρη πολυμορφισμό στα αντικείμενά μας, να διαθέτουμε έλεγχο και χρήση Multithreading (μόνο στην Enterprise edition). Τέλος, μπορούμε εύκολα και απλά να φτιάξουμε εφαρμογές για χρήση μέσω του Internet, οι οποίες εμφανίζονται και δουλεύουν όπως αυτές που τρέχουμε τοπικά (local) στο PC μας.

Στις βάσεις υπάρχει μια εξέλιξη, αφού εκτός από το DAO που ανοίγει βάσεις Access, υπάρχει επίσης το RDO για ODBC πηγές και το ADO για λειτουργία με το Microsoft Internet Information Server.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η ερώτηση που θέσαμε στην αρχή, αν η έκδοση 5 της Visual Basic είναι μία πράγματι νέα έκδοση ή απλώς ένα μεγάλο patch, είναι δύσκολο να απαντηθεί μέσα από ένα απλό test. Οι πολλές βελτιώσεις στη συγγραφή του κώδικα κάνουν τη νέα έκδοση να αποτελεί ένα οπωσδήποτε καλό patch. Εντούτοις, κανείς δεν μπορεί να αγνοήσει τις μεγάλες καινοτομίες, κυρίως σε θέματα που αφορούν στις νέες τεχνολογίες στο χώρο μας, οι οποίες δίνουν στη Visual Basic το δικαίωμα να προσθέτει τον αριθμό 5 δίπλα στον τίτλο της. Η τελική απάντηση ανήκει σε εσάς... ■



Για να είστε πολύ μέσα
στο μπάσκετ
Τρίποντο
Οι πιο ενδιαφέρουσες συνεντεύξεις
Γ. Βαλαβάνης,
Γ. Ντεντόπουλος,
Π. Παναγιωτόπουλος
Οι εγκυρότερες αναλύσεις
Από τον
Φίλιππο Συρίγο
Σπαρταριστά παρασκήνια
Γιάννης Φιλέρης
Οι πιο καυτές στήλες
Ηλίας Δρυμώνας,
Νίκος Παπαδογιάννης,
Στέλιος Γρηγοριάδης
Οι πιο αναλυτικές στατιστικές
Γιάννης Ψαράκης
Απευθείας σύνδεση με το NBA
Κώστας Παπαδάκης
Η άλλη όψη του φεγγαριού
Δημήτρης Καρύδας
ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΠΡΟΜΠΑΣΚΕΤ 1998
Προβλέψτε τα αποτελέσματα των αγώνων της Α1 και κερδίστε πλούσια δώρα
το περιοδικό του μπάσκετ κάθε Τρίτη στα περίπτερα

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΤΧ ΣΤΟ MMX

Αγαπητό "PC Master",

Καταρχήν, είσαι το καλύτερο ελληνικό περιοδικό για PC, με το καλύτερο CD-ROM, το οποίο καλό θα ήταν να είχε και demo από τα προγράμματα που φιλοξενούνται στη στήλη "PC Flash".

Εχω έναν Pentium 133MHz, 16MB EDO RAM, 15" οθόνη, 8x CD-ROM και SoundBlaster AWE 64 Gold. Θα ήθελα να μου απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Τι είναι ΑΤΧ, το οποίο βλέπω σε διαφημίσεις motherboard και IPX network;

2. Γιατί μερικά παιχνίδια DOS μου βγάζουν το μήνυμα "not enough memory", ενώ έχω 16MB RAM;

3. Τι νέες δυνατότητες προσφέρουν οι επεξεργαστές MMX; Θα μου πρόσφεραν περισσότερα στον τομέα της μουσικής, με τον οποίο ασχολούμαι;

4. Τι γνωρίζεις για το νέο CD-RW (rewritable) της Ricoh με τύπο MP6200S CD-RW, με το οποίο γράφεις σε CD και το σβήνεις, ξαναγράφεις και ξανασβήνει, και γράφει κ.ο.κ.;

5. Συμφωνώ με τον αναγνώστη, ο οποίος πρότεινε να κάνεις μια εκπομπή στην τηλεόραση. Δεν θα ήταν καθόλου άσχημη ιδέα.

6. Τέλος, πώς μπορώ να παίξω παιχνίδια από κονσόλες στο PC;

Φιλικά,

Ακης

Φίλε Ακη,

1. Τα ΑΤΧ είναι ένας σχετικά καινούριος τρόπος σχεδιασμού motherboards με τον οποίο έχουμε πλήρη ολοκλήρωση, όσον αφορά στα περιφερειακά που ενσωματώνονται σε αυτά, όπως επίσης και καλύτερη κατανομή του χώρου πάνω τους.

2. Τα παιχνίδια του DOS συνήθως δεν τα "ενδιαφέρει" αν έχεις και 128MB. Αυτό που τα "ενδιαφέρει" είναι πόσα από τα πρώτα 640KB της μνήμης σου είναι ελεύθερα. Το νούμερο αυτό μπορεί σε ορισμένες περιπτώσεις να είναι αρκετά χαμηλό (500-520KB). Αυτό που μπορείς να κάνεις είναι να προσθέσεις τη γραμμή DOS=UMB, HIGH και την DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM στην αρχή του CONFIG.SYS. Επίσης, θα πρέπει όλες τις υπόλοιπες γραμμές, οι οποίες αρχίζουν από DEVICE= (αν βέβαια υπάρχει καμία), να τις κάνεις DEVICEHIGH=.

3. Οι MMX επεξεργαστές, σε συνδυασμό πάντα με τα κατάλληλα υποσυστήματα, προσφέρουν καλύτερα γραφικά, ταχύτερα videos και πιο ποιοτικό ήχο. Στον τομέα της μουσικής, με τον οποίο ασχολείσαι, μάλλον δεν θα δεις κάποια διαφορά χρησιμοποιώντας τους.

4. Γνωρίζω ότι μπορείς να γράψεις ένα CD και μετά να το σβήσεις, μετά να το ξαναγράψεις και να το ξανασβήσεις και πάει λέγοντας...

5. Ισως σύντομα έχουμε κάποιες εξελίξεις στο θέμα αυτό. Αναμείνατε...

6. Τα παιχνίδια για κονσόλες έχουν τελείως διαφορετικό FORMAT και κώδικα από τα παιχνίδια για το PC. Οπότε, για να μπορέσεις να τα παίξεις, θα πρέπει να περιμένεις, μέχρι κάποια εταιρία να αποφασίσει να τα μεταφέρει σε PC. Φυσικά, υπάρχουν πάντα και οι emulators. Σύντομα, το "PC Master" θα συμπεριλάβει στο CD-ROM του και emulators για κονσόλες, οπότε θα έχεις την ευκαιρία να δοκιμάσεις κι εσύ την απόδοσή τους.

IN GAMING WE TRUST

Αγαπητό "PC Master",

Βέβαια, έχω πάρει λίγα τεύχη σου, αλλά από 'δώ και στο εξής θα σε αγοράζω ασταμάτητα. Μην νομίσετε ότι παίρνω το περιοδικό μόνο για τις αναφορές στα παιχνίδια, υπάρχουν και άλλα ενδιαφέροντα θέματα, όπως η στήλη με τα "PC νέα" κ.λπ.

1. Βρίσκω τα CD-ROMs σας ιδιαίτερα ικανοποιητικά, θα ήθελα όμως, αν μπορείτε, να συμπεριλάβετε το demo του Red Alert και οπωσδήποτε το demo του Wipeout.

2. Υπάρχει περίπτωση να αγοράσω το Pandemonium. Ενας φίλος μου από το σχολείο μού είπε ότι δεν θα πηγαίνει γρήγορα όσο στις κονσόλες 32bit. Εχει δίκιο; Και αν έχει, γιατί;

3. Θα ήθελα να μου δώσετε όσους κωδικούς γνωρίζετε για το Command and Conquer. Αν οι κωδικοί είναι πολλοί, γράψτε μου μερικούς. (Το συγκεκριμένο θέμα με καίει, σας παρακαλώ, λυπηθείτε με και δώστε μου μερικούς!)

4. Εχω Windows 95 (τα ελληνικά). Οταν βάζω το CD-ROM σας, πηγαίνω στον υπολογιστή μου και κάνω κλικ στο D:. Τότε μου βγαίνουν τα αρχεία του CD-ROM σας. Υπάρχει ένα αρχείο "PC Game". Οταν κάνω κλικ σε αυτό, μου βγάζει ένα κουτί MS-DOS και γράφει: πατήστε κάποιον από τους αριθμούς και θα παίξετε το παιχνίδι που αντιστοιχεί στον αριθμό. Οταν πατάω τον αριθμό που αντιστοιχεί σε κάποιο παιχνίδι, βγαίνει ένα πινακάκι που γράφει ότι το πρόγραμμα έχει ολοκληρωθεί, χωρίς να έχω κάνει τίποτα, δηλαδή χωρίς να παίξω κάποιο παιχνίδι. Αν μπορώ να παίξω αυτά τα παιχνίδια, πώς γίνεται; (Και

αυτό το θέμα με καίει!!!)

ΥΓ. 1: Τελικά, τι ομάδα είστε; Και αν δεν είστε, μπράβο σας, γιατί το περιοδικό σας είναι σοβαρό και δεν ασχολείται με ομάδες, όπως νομίζουν μερικοί.

ΥΓ. 2: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα. Σας παρακαλώ, αν δεν μπορείτε να βάλετε το γράμμα στην αλληλογραφία, στείλτε μου μία απάντηση.

ΥΓ. 3: Θα ήθελα να κάνω μία σημαντική ερώτηση: Το 3D Studio Max πού μπορώ να το βρω;

Φιλικά,

Σταύρος Καΐρης

▼ Φίλε Σταύρο,

1. Τα demos του CD-ROM προέρχονται μόνο από "φρέσκα" games. Εσύ, δυστυχώς, μας ζητάς να γυρίσουμε πολύ πίσω, και ακόμα δεν έχει καν εφευρεθεί η χρονομηχανή!

2. Αν έχει δίκιο ή όχι είναι μία μεγάλη ιστορία - πόλεμος μεταξύ κονσόλας και PC. Οι απόψεις διίστανται και εξαρτώνται πάντα από το μηχάνημα που διαθέτει ο εκάστοτε χρήστης (πάντα μιλάμε για PC). Γιατί, για παράδειγμα, αν δοκιμάσεις ένα παιχνίδι προερχόμενο από κονσόλα σε Pentium II/233MHz με 3D κάρτες κ.λπ., τότε νομίζω ότι δεν θα δεις διαφορά (ή θα δεις υπέρ του PC), ενώ αν το παίξεις σε έναν 486 μάλλον θα σέρνεται (αν, βέβαια, καταφέρει να λειτουργήσει).

3. Μεταβιβάσαμε το αίτημά σου στον υπεύθυνο της στήλης "Hints & Tips".

4. Τα πράγματα είναι πλέον πολύ εύκολα, αφού αρκεί να τρέξεις από τα Windows 95 το αρχείο pcm.exe, προκειμένου να εμφανιστεί η κεντρική οθόνη του interface του CD-ROM μας. Σε προηγούμενα τεύχη μπορούσες να επιτύχεις το ίδιο αποτέλεσμα, αφού πρώτα έτρεχες το αρχείο setup.exe, με το οποίο εγκαθίσταντο όλα τα απαραίτητα στο σκληρό δίσκο σου.

ΥΓ. 1: Είμαστε ΑΕΚ, όπως άλλωστε αρμόζει σε κάθε σοβαρό περιοδικό.

ΥΓ. 2: Τελικά, το βάλαμε στην "Αλληλογραφία" (προς στιγμήν μας πέρασε από το νου και το "Editorial", αλλά, τελικά, το μετανιώσαμε).

ΥΓ. 3: Για το 3D Studio MAX μπορείς να κάνεις μία βόλτα στα μαγαζιά της Στουρνάρη.

PC 'Η ΚΟΝΣΟΛΑ;

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι 12 χρονών (μικρός, ε;) και σε διαβάζω από το τεύχος 51. Θεωρώ ότι είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά για PC. Εχω έναν 486/100MHz, 16MB, SB Pro, 8x CD-ROM και τον χρησιμοποιώ μόνο για παιχνίδια. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις:

1. Επειδή ασχολούμαι μόνο με παιχνίδια, θα μου πρότεινες να αγοράσω κονσόλα; Εγώ, πάντως, είμαι ευχαριστημένος με το PC μου.

2. Το παιχνίδι Magic The Gathering της Acclaim θα δουλεύει ικανοποιητικά στον υπολογιστή μου;

3. Πότε θα κυκλοφορήσουν τα Monkey Island III και Warcraft Adventures;

4. Πρόκειται να βγει ένα νέο PC Gun, εκτός από τα γνωστά (τεύχος 86, σελ. 72);

5. Παλιά παιχνίδια, όπως το Simon the Sorcerer II, κυκλοφορούν ακόμα στην αγορά;

6. Νομίζω ότι θα μπορούσατε να φτιάξετε μια σελίδα με coin-op games.

7. Το Diablo τρέχει κανονικά στο PC μου, ας γράφεις ότι θέλει Pentium στα 60MHz. Μπορεί να γίνει αυτό και σε άλλα παιχνίδια;

8. Γιατί δεν εμφανίστηκε review του Hangtime;

Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα. Ελπίζω σε απάντηση.

ΥΓ. 1: Τίποτα κωδικοί του hangtime, εκτός από τους γνωστούς 461, 120, 025 κ.λπ;

ΥΓ. 2: Keep πάντα την good δουλειά.

Φιλικά,

Μανόλης, ο Fanatic Gamer.

▼ Αγαπητέ Μανόλη,

1. Σαφώς οι κονσόλες έχουν μεγαλύτερη γκάμα παιχνιδιών (αν εξαιρέσουμε τον τομέα των adventures, όπου υστερούν) και -μερικές φορές- καλύτερες επιδόσεις.

Εμείς, όμως, πιστεύουμε ότι με την εξέλιξη που υπάρχει στο χώρο των PCs, σύντομα οι υπολογιστές θα τις ξεπεράσουν.

Ας μην ξεχνάμε, εξάλλου, ότι οι κονσόλες δεν σου παρέχουν τίποτα άλλο εκτός από τα παιχνίδια, ενώ ένα PC είναι ένας ολόκληρος κόσμος, τον οποίο αποκλείεται να μην ανακαλύψεις! Και αφού είσαι ευχαριστημένος από το PC σου, γιατί να πάρεις κονσόλα;

2. Δύσκολα πια θα βρεις καινούριο παιχνίδι που να τρέχει ικανοποιητικά σε 486. Θα πρέπει να είσαι ικανοποιημένος, αν βρίσκεις τίτλους που να δουλεύουν, έστω και με το ζόρι...

3. Το Monkey Island III έχει ήδη κυκλοφορήσει (βλ. "Special Review" τεύχους Δεκεμβρίου). Οσο για το Warcraft



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Adventures, το περιμένουμε από στιγμή σε στιγμή.

4. Οταν κάτι τέτοιο συμβεί, θα ενημερωθείς από το περιοδικό.

5. Αρκετά παλιά παιχνίδια κυκλοφορούν στην αγορά σε φθηνή τιμή, συνήθως όχι με την αυθεντική συσκευασία τους.

Λίγο ψάξιμο μάλλον θα σε βοηθήσει να βρεις αρκετά ενδιαφέροντα πράγματα...

6. Αν το προτείνουν και άλλοι φίλοι, θα το σκεφτούμε...

7. Ναι, αλλά ποτέ δεν θα είσαι σίγουρος πως αυτό θα συμβαίνει, και μάλιστα μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

8. Review του NBA Hangtime είχαμε στο τεύχος Σεπτεμβρίου 1997, στο αφιέρωμα για τα basket games.

ΠΕΡΙΕΡΓΟΙ... ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ

Φοβερό "PC Master",
Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω στα πέντε χρόνια που σε αγοράζω! Αλλά, ας περάσουμε κατευθείαν στο ψητό:

Εχω ένα σαράβαλο (Pentium 100, 16MB EDO, 1MB DRAM Trio64, 250 MB HD! SB Pro II). Σκέφτηκα να το αναβαθμίσω, αλλά ακούω πολλά και διάφορα.

1. Ελεγα να ανεβάσω τη μνήμη μου στα 32MB μέσω DIMM, αλλά κάποιος μου είπε ότι θα έχω πολλά προβλήματα εξαιτίας του συνδυασμού SIMM+DIMM. Αληθεύει αυτό; (Η motherboard μου είναι η Soyo 5VA2.)

2. Εχω ακούσει ότι το νέο πρότυπο UltraDMA έχει προβλήματα με το 430VX chipset. Δεν με ενδιαφέρει αν θα έχω μείωση στην ταχύτητα αλλά αν θα αντιμετωπίζω "παράξενα" συμβάντα. Αληθεύει και αυτό (εννοώ στο δίσκο φυσικά...);

3. Καλά, γιατί το Exhumed είναι ΙΔΙΟ με το Powerslave;

4. Οσο για το Carmageddon, πιστεύω πως "θάφτηκε" πάρα πολύ. Μη μου λέτε ότι τα γραφικά του είναι χειρότερα του POD. Και καλύτερη μηχανή έχει και πέντε φορές καλύτερα γραφικά...

5. Πιστεύω ότι τα reviews πρέπει να γίνονται τουλάχιστον από δύο συντάκτες, έτσι ώστε να έχουμε μια γενικότερη άποψη για το τάδε παιχνίδι (παράδειγμα το Carmageddon).

6. Put the CD in plastic case...

7. Βάλτε μία αφίσα με τους συντάκτες του περιοδικού (και κυρίως τον Πατρίκο), έτσι ώστε να την κρεμάσω στο δωμάτιό μου και να μην μπαίνουν οι ανεπιθύμητοι!

8. Game over!

Με εκτίμηση,
Δημήτρης "Μητσάρας" Καβακόπουλος

ΥΓ. 1: Αν δεν δημοσιευθεί το γράμμα μου, τουλάχιστον απαντήστε μου!

ΥΓ. 2: ΠΑΟΚ ΟΛΕ!

ΥΓ. 3: Να βάζετε πολύ περισσότερα patches.

ΥΓ. 4: Πού είναι το "How to";

ΥΓ. 5: Maniac for 10 years. I'm 16!

Φίλε Δημήτρη,

1. Από όσα ξέρουμε, ο συνδυασμός SIMM+DIMM δεν παρουσιάζει προβλήματα. (Γιατί, αν παρουσίαζε, ποιος ο λόγος να συνυπάρχουν τα slots πάνω σε όλες τις καινούριες motherboards;)

2. "Παράξενα" πραγματα έχουν ακουστεί όταν συνδυάζεται ένας UltraDMA δίσκος με έναν απλό EIDE controller.

3. Μη ρωτάς εμάς. Ρώτα τους δημιουργούς του!

4. Οι απόψεις μας δεν γίνεται να συμφωνούν πάντα, τι να κάνουμε... Γιατί δεν μας στέλνεις ένα δικό σου review για το παιχνίδι;

5. Οπως θα έχεις παρατηρήσει στα τελευταία τεύχη, αρκετές φορές υπάρχει και μία δεύτερη γνώμη από κάποιον άλλο συντάκτη για το λόγο που αναφέρεις.

6. No, we won't...

7. Η αφίσα που θα συμπεριλάβουμε στο τεύχος μπορεί μεν να απωθήσει τους ανεπιθύμητους, αλλά ίσως έχει το ίδιο αποτέλεσμα και σε αυτούς που θέλεις να μπαίνουν στο δωμάτιό σου!

8. Insert coin(s) to continue.

ΥΓ. 4: Πού θέλεις να 'ναι; Στη θέση του!

ΠΕΡΙ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΩΝ Ο ΛΟΓΟΣ

Αγαπητό "PC Master",
Παίρνω το θάρρος να σου γράψω για δεύτερη φορά και να σου πω τα συγχαρητήριά μου, μια και είσαι το καλύτερο περιοδικό που ξέρω.

Με τις συνεχείς βελτιώσεις σου προσφέρεις ό,τι δεν έχει προσφέρει κανένα άλλο περιοδικό στο χώρο. Εχω έναν P75, 16MB RAM, CD-ROM 4x, HD 1.2GB και κάρτα γραφικών τη Stealth 64 Video 2001 Series (νομίζω).

Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

1. Σκέφτομαι μια ψιλοαναβάθμιση και θα ήθελα να μου πεις: Τι είναι καλύτερο να πάρω; Καινούριο



επεξεργαστή (150 ή 166) ή καινούρια κάρτα γραφικών, την Diamond Monster 3D; Η κάρτα μου είναι καλή;

Αξίζει τα λεφτά της η Monster; Είναι καλύτερη από την Diamond Stealth 3D; Σε προηγούμενα τεύχη έκανες λόγο για τις ATI 3D Pro Turbo PC2TV και Diamond Stealth II S220. Αν γίνεται, σύγκρινε όλες αυτές τις κάρτες μεταξύ τους ή -αν γίνεται- να γίνει σχετικό άρθρο στο περιοδικό. Ποια είναι η καλύτερη για παιχνίδια;

2. Ποιο είναι καλύτερο, κατά τη γνώμη σου, το Crow ή το Perfect Weapon;

3. Να αναπτύξετε ακόμα τη στήλη "Πριν αγοράσετε", μια και είναι πολύ χρήσιμη για εμάς.

4. Τι είναι το Direct 3D και πώς θα το υποστηρίζει το σύστημά μου;

5. Να γίνονται συγκρίσεις των καινούριων προϊόντων με τα παλιά. Βοηθά πολύ τον αναγνώστη.

ΥΓ. 1: Εκλιπαρώ σε δημοσίευση. (Please!)

ΥΓ. 2: Τι είναι η VESA;

Παναγιώτης

Φίλε Παναγιώτη,

1. Δεν θα μπορέσουμε να σου προτείνουμε συγκεκριμένη αναβάθμιση, επειδή δεν αναφέρεις τι ακριβώς κάνεις με τον υπολογιστή σου (π.χ. παίζεις παιχνίδια, επεξεργάζεσαι γραφικά ή εικόνες;). Οσον αφορά όμως στις κάρτες γραφικών, έχουμε τα εξής: Η Diamond Monster 3D δεν είναι μία κοινή κάρτα γραφικών, που δουλεύει όπως όλες οι άλλες. Είναι μία έξτρα κάρτα, που δουλεύει σε συνδυασμό με την υπάρχουσα κάρτα γραφικών, δίνοντας όμως στα 3D παιχνίδια τέτοια ταχύτητα που δεν έχουμε ξαναδεί. Είναι, δηλαδή, ένας αποκλειστικός 3D επιταχυντής. Οσον αφορά τώρα στις άλλες δύο κάρτες που αναφέρεις, από τα τεχνικά χαρακτηριστικά η ATI φαίνεται να είναι καλύτερη, τόσο σε 2D και 3D απεικονίσεις όσο και στις αναλύσεις/χρώματα που μπορεί να επιτύχει. Ομως, δεν έχουμε τεστάρει τις συγκεκριμένες κάρτες σε συνδυασμό, οπότε δεν μπορούμε ακόμα να αναφέρουμε τίποτε παραπάνω.

2. Εμένα, προσωπικά, μου αρέσουν και τα δύο. Αλλά μάλλον το δεύτερο είναι λίγο καλύτερο.

3. Η επιθυμία σου προσταγή!

4. Το Direct 3D είναι για τα 3D παιχνίδια ό,τι το DirectX για όλα τα υπόλοιπα. Εγκαθίσταται με το DirectX3 ή το DirectX5.

5. Συχνά υπάρχουν αντίστοιχες αναφορές στα reviews μας.

ΥΓ. 2: Η VESA είναι ένα standard για το υποσύστημα γραφικών, το οποίο περιλαμβάνει συγκεκριμένες αναλύσεις με ορισμένο βάθος χρώματος.

ΗΧΟΣ & CHEATS

Αγαπητό "PC Master",

Σε διαβάζω καιρό και παρακολουθώ στενά την πρόοδό σου. You are the best!!! Ας περάσω τώρα στις ερωτήσεις μου:

1. Εχω έναν 486/100, 16MB RAM, SVGA οθόνη, 1MB κάρτα οθόνης, 630MB σκληρό δίσκο, 6x CD-ROM. Εχω παρατηρήσει ότι, όταν διαβάζει ο υπολογιστής μου από το σκληρό δίσκο ή το CD-ROM, ακούγεται από τα ηχεία ένας ήχος, ανάλογα με το πώς διαβάζει. Γιατί γίνεται αυτό; Λύση υπάρχει;

2. Οταν μαγνητοφωνώ κάτι, υπάρχει ένας συγκεκριμένος χρόνος για να μαγνητοφωνείς. Την πρώτη φορά που το χρησιμοποίησα ήταν 60" και μετά ολοένα μικραίνει. Πώς μπορώ να αυξήσω τη διάρκειά του;

3. Γιατί δεν βάζεις ένα ένθετο, που να έχει cheats για τα παιχνίδια των τελευταίων χρόνων;

4. Δοκίμασα τους κωδικούς που έλεγες για το The Need For Speed 2 αλλά δεν έγινε τίποτα.

ΥΓ. 1: Ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ. 2: Υπάρχουν cheats για το Heroes Of Might and Magic I, II;

Σάκης

Φίλε Σάκη,

1. Ο ήχος που ακούς είναι τα δεδομένα που μεταφέρονται μέσα στον υπολογιστή (με ηλεκτρικά κύματα). Αυτά τα κύματα κάνουν παρεμβολές στην κάρτα ήχου, κάτι που όμως δεν θα έπρεπε να γίνεται - η κάρτα θα έπρεπε να έχει μονώσεις για τέτοιες παρεμβολές. Λύση σε αυτό το ζήτημα θα ήταν η αλλαγή του slot, στο οποίο είναι εγκατεστημένη η κάρτα, ή της ίδιας κάρτας με κάποια άλλη, στο μαγαζί από όπου την αγόρασες.

2. Αν χρησιμοποιείς το Sound Recorder των Windows, ο χρόνος αυτός δεν πρόκειται να αυξηθεί ποτέ.



Αυτό που μπορείς να κάνεις είναι να χρησιμοποιήσεις κάποιο άλλο πρόγραμμα (π.χ. ένα από αυτά που έχει η κάρτα ήχου σου), στο οποίο μπορείς να γράφεις για απεριόριστο (θεωρητικά) χρόνο.

3. Η πρότασή σου ακούγεται πολύ ενδιαφέρουσα. Να είσαι σίγουρος ότι θα τη μελετήσουμε σοβαρά.

4. Μήπως δεν έχεις την κανονική αλλά μία... demo έκδοση;

ΥΓ. 2: Και βέβαια! Γιατί ρωτάς;

QUESTIONS IN 3D

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας δεκατετράχρονος αναγνώστης σου και σε διαβάζω από το τεύχος 78. Είμαι χρήστης ενός Pentium 133 με 16MB EDO RAM, 1.6GB, SoundBlaster 16PnP, SVGA 1MB, 16x CD-ROM και μία 15" οθόνη.

Επειδή ασχολούμαι κυρίως με παιχνίδια, θα ήθελα να μου απαντήσεις σε μερικές ερωτήσεις:

1. Είναι αλήθεια ότι ο όρος AWE σημαίνει Advanced WavEffects; Αξίζει η απόκτηση μίας τέτοιας κάρτας (32PnP); Θα ακούσω αλλαγές σε απόδοση και εφέ;

2. Αξίζει να αναβαθμίσω τον υπολογιστή μου στα 166MHz MMX με μία Monster 3D;

3. Μπορείτε να μου πείτε τα τεχνικά χαρακτηριστικά της Monster 3D (antialiasing κ.λπ.); Θα δω διαφορές σε strategy παιχνίδια και adventures;

Προτού κλείσω, θα ήθελα να θίξω ένα θέμα. Εχουν κυκλοφορήσει διάφορα παιχνίδια για PC, τα οποία είναι μεταφορές αντίστοιχων παιχνιδιών από κονσόλες.

Τα παιχνίδια αυτά είχαν κάνει πάταγο στις κονσόλες και τώρα, εκμεταλλευόμενα τις 3D κάρτες, κυκλοφόρησαν για υπολογιστές. Συγκεκριμένα αναφέρω το Resident Evil, το οποίο είχε κάνει σάλο στις κονσόλες, και τώρα στα "Gamer's Pit" δεν το έχετε βάλει!

Θα ήθελα πολύ μια απάντηση για αυτό.

ΥΓ. 1: Review του Dark Earth θα δούμε;

ΥΓ. 2: Please, ένα review του Total Annihilation.

ΥΓ. 3: The truth is out there!

Φιλικά,
Fox Mulder

Dear Fox,
Πώς πάνε τα X-Files; Θα δούμε, τέλος πάντων, αυτόν τον τέταρτο κύκλο;

1. Ναι. Το AWE σημαίνει Advanced WavEffects. Περαιτέρω, αυτό σημαίνει καλύτερη ποιότητα σε απόδοση midi αρχείων, αφού πλέον τα όργανα δεν συνθέτονται από επεξεργαστή αλλά από ζωντανά ηχογραφημένα όργανα. Ετσι, ο ήχος εμπλουτίζεται και γίνεται πολύ ρεαλιστικός.

2. Η αναβάθμιση σε 166MMX/Monster 3D θα αύξανε κατά πολύ την απόδοση του υπολογιστή σου, κυρίως σε 3D παιχνίδια. Το πρόβλημα είναι το σχετικά μεγάλο κόστος αυτής της αναβάθμισης. Εγώ θα σου πρότεινα, αν δεν είσαι ευχαριστημένος από την απόδοση του συστήματός



σου, να την κάνεις. Αλλιώς, μπορείς να περιμένεις λίγο καιρό ακόμα, μέχρι να πέσουν κι άλλο οι τιμές.

3. Λοιπόν, έχουμε και γράφουμε: Texture modulation, Perspective-correct texture mapping, Z-buffering, Level-of-detail MIP mapping, Bi-linear and advanced texture filtering, Texture compositing and morphing, Animated textures, Anti-aliasing, Gouraud shading, Sub-pixel correction, Per-pixel alpha blending effects, Industry-standard OS and APIs including Windows 95 DirectX3 including Direct3D, and Glide. Διαφορές σε strategy και adventure παιχνίδια δεν πρόκειται να δεις.

Οσο για τα reviews που ζητάς, λογικά θα πρέπει να είσαι ικανοποιημένος, αφού στο διάστημα που μεσολάβησε από την αποστολή του γράμματός σου μέχρι τη δημοσίευσή του φροντίσαμε για τα δέοντα...

THE CASE OF THE DEAD EYE

Αγαπητό "PC Master",

Εχω έναν Η/Υ (Cyrix P150+, 1.2GB HD, 16MB RAM κ.λπ) και αυτό τον καιρό σκέφτομαι να αλλάξω μητρική, μια και αυτή που διαθέτω είναι ξεπερασμένης τεχνολογίας και απόδοσης. Και τώρα έρχεται ο κατακλυσμός των ερωτήσεων:

Μήπως, όταν εγκαταστήσω τη μητρική στο καινούριο case ATX, πρέπει να ξανακάνω εγκατάσταση τους drivers της κάρτας ήχου, γραφικών και επίσης μήπως θα πρέπει να προσδιορίσω το σκληρό ως Master/Slave κ.λπ;

Ακόμη και η κάρτα ήχου που έχω, SB 16, αναφέρει στο manual ότι αναβαθμίζεται. Εγώ, όμως, δεν έχω βρει να κυκλοφορεί στην αγορά αυτό το daughterboard. Καθώς δεν ξέρω και την ονομασία του, μήπως μπορείς να με βοηθήσεις; Ειλικρινά πιστεύω να μη σε κούρασα. Ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματός μου (μη με απογοητεύσεις).

Dead Eye

Φίλε Dead Eye,

Δεν χρειάζεται να ανησυχείς για την αλλαγή της motherboard.

Δεν πρέπει να εγκαταστήσεις ξανά κανέναν από τους drivers που αναφέρεις, αφού θα υπάρχουν ήδη στο σκληρό δίσκο σου, του οποίου τα χαρακτηριστικά όμως θα χρειαστεί να δηλώσεις στο καινούριο BIOS του.

Η κάρτα ήχου που διαθέτεις, όπως και οι περισσότερες, μπορεί να συνδεθεί με τη Wave Blaster II, ένα εξάρτημα το οποίο την "αναβαθμίζει" σε General Midi κάρτα με Wave Table synthesizer. Αυτό θα σου δώσει σχεδόν μία AWE σε απόδοση.

ΜΑΚΑΡΙΟΙ ΟΙ ΠΤΩΧΟΙ ΤΩ... PC!

Αγαπητό "PC Master",

Μπλα... μπλα... μπλα... ΜΠΡΑΒΟ! Μπλα... μπλα... Συγχαρητήρια! Μπλα... Πάντα τέτοια!

Παρακαλείσθε, αν έχετε την ευγενή καλοσύνη, όπως εμβάλλετε εις το προ-

σεχές ψηφιακόν ακτινοδίσκιον αμφότερα παίγνια εξέδρης δράσης (platform action games) και παίγνια έμπλεα αθλητικών δραστηριοτήτων (ποδόσφαιρον, καλαθόσφαιραν, αντισφαίρισιν), πολλώ δε κάνα καλό Tetris.

Θέτομεν υπ' όψιν της τοπικής αρχής ότι διαθέτομεν επεξεργαστήν 486 εις τους 100 μεγακύκλους, μονόχρωμον οθόνην υποστηρίζουσα 16 χρώματα και ηχοεκτοξευτή 32 ψηφίων (32-bit SoundBlaster).

Διά ταύτα, εις περίπτωσιν που αναγνωσθεί ταύτη η επιστολή, παρακαλείσθε όπως ικανοποιήσετε το παρόν αίτημα με τη μόνη απαίτηση... να τρέχουν στο LowTech σύστημα που διαθέτω.

Θα εκτιμούσα ακόμη περισσότερο τη φιλότιμη και αξιέπαινη προσπάθεια της εξαίσιας στήλης "Programming" να μας ξεναγήσει στον μαγικό κόσμο του προγραμματισμού, αν αυτή συνοδευόταν από κάποιου είδους βιβλιογραφία. Ομιλώ για βιβλιογραφία που θα αναφέρεται πάντα στο σχετικό, υπό ξενάγηση, πρόγραμμα της στήλης.

Αφού δεν αποφασίζετε να βάλετε το συνοδευτικό CD σε πλαστική θήκη (σε παλαιότερη παρόμοια νύξη αναγνώστη αναφέρατε ότι κάτι τέτοιο αντιβαίνει τις οικολογικές πεποιθήσεις σας, λες και το ίδιο το CD είναι φτιαγμένο από αγνά, ανακυκλώσιμα υλικά), τότε τουλάχιστον εσωκλήστε στο περιοδικό ένα εξώφυλλο κατάλληλα διαμορφωμένο και σχεδιασμένο για αδειανές θήκες, και όσοι πιστοί...

Φιλικά,

Κώστας Θεοδώρου

ΥΓ. 1: Τι μανία είναι πια αυτή με τα υστερόγραφα;

ΥΓ. 2: Ευτυχώς, εγώ δεν την έχω αυτή τη μανία.

ΥΓ. 3: Ζητώ συγγνώμη που το γράμμα μου ήταν τόσο μικρό, αλλά δεν είχα και πολλά να γράψω.

▼ Αγαπητέ Κώστα,

Μάλλον δεν ψάχνεις αρκετά το CD! Αν κοιτάξεις κάτω από τον κατάλογο με τα shareware παιχνίδια, θα δεις ότι η επιθυμία σου ικανοποιείται και με το παραπάνω. Επίσης, τα περισσότερα από τα παιχνίδια που υπάρχουν εκεί δεν έχουν τεράστιες απαιτήσεις, οπότε θα τρέχουν άνετα στο μηχάνημά σου.

Οσον αφορά στη βιβλιογραφία, την οποία ζητάς να υπάρχει στη στήλη "Programming", οπωσδήποτε θα εξετάσουμε ενδελεχώς το αίτημά σου, προτού τελικά το απορρίψουμε!

Τέλος, το CD όντως φτιάχνεται από μη ανακυκλώσιμα υλικά, αλλά γιατί να επιβαρύνου-

με κι άλλο την κατάσταση, προσθέτοντας μερικά γραμμάρια πλαστικό επιπλέον;

ΑΞΙΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ PC

Αγαπητό περιοδικό "PC Master",

Οπως γράφουν οι περισσότεροι αναγνώστες σου, γιατί το πιστεύουν, έχουν δίκιο: Είσαι το καλύτερο περιοδικό. Στο σχολείο μου πολλές φορές αναρωτιόμαστε: "ποιο παιχνίδι να πάρω", "αυτό είναι καλύτερο από εκείνο". Πιστεύω πως ο υπολογιστής έχει χάσει την έννοιά του. Τα παιδιά και οι νέοι ασχολούνται μόνο με παιχνίδια. Σε αυτό πιστεύω ότι ευθύνονται κατά κύριο λόγο τα προγράμματα των σχολείων. Με διάβασμα, σχολείο, μάθημα αγγλικών, φροντιστήριο κ.λπ., τα παιδιά έχουν το πολύ μια ώρα για ξεκούραση, έτσι δικαιολογημένα ασχολούνται μόνο με αυτά. Πραγματικά δεν έθιξες ποτέ αυτό το θέμα - γιατί;

Εσύ κάνεις και κοινωνικό έργο. Εσύ δίνεις στα παιδιά και στους νέους να καταλάβουν τι εστί computer. Εσύ μας μαθαίνεις computer. Διότι, αν περιμέναμε από τα σχολεία... (Στο δικό μου έχουμε 8086, 80286 κ.λπ.!)

Φιλικά,

Γιώργος

Φίλε Γιώργο,

Η δική μας άποψη σχετικά με το θέμα των νέων παιδιών και της σχέσης τους με τους υπολογιστές είναι ότι ο καθένας κάνει τις επιλογές του και αναζητά διάφορους τρόπους αξιοποίησης του PC του. Το ότι κάποιοι από εσάς πλήρωσαν 300-500 χιλιάρικα, για να πάρουν ουσιαστικά μια παιχνιδομηχανή, δεν μου κάνει εντύπωση. Από εκεί ξεκινούν όλοι. Το θέμα είναι πώς θα συνεχίσουν. Ολοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή για να γράψουν ένα κείμενο - π.χ. μια εργασία για το σχολείο τους. Επίσης, οι περισσότεροι θα μπορούσαν να πάρουν μία γλώσσα προγραμματισμού και να αρχίσουν να μαθαίνουν μόνοι τους ή με τη βοήθεια κάποιου βιβλίου τα βασικά στοιχεία του προγραμματισμού. Ολα είναι θέμα επιλογών. Μπορείτε επίσης με κάποιο σχετικά μικρό κόστος να μπείτε στο Internet, το οποίο είναι μία τεράστια πηγή πληροφοριών και βοήθειας για όλα τα θέματα. Αρκεί, βέβαια, να υπάρχει το μικρόβιο της μάθησης και η έφεση προς την κατάκτηση της γνώσης. Και ας μην ξεχνάμε ότι όλοι οι άνθρωποι που γράφουν σε αυτό το περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας ξεκίνησαν παίζοντας παιχνίδια στους υπολογιστές τους - αρκετοί μάλιστα το κάνουν ακόμα, χωρίς όμως να παραμελούν και την άλλη όψη του νομίσματος. ■

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!
Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DARK SEED

Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.
Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pac Man στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.
Παρουσίαση: Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 8/10

LANDS OF LORE



Ο εν λόγω τίτλος, με τον υπότιτλο The Throne of Chaos, ήταν από αυτούς που έφεραν στη Westwood Studios την αναγνώριση. Ενα πρωτότυπο RPG που δεν πονοκεφάλιαζε τον παίκτη με πολλές hard core λεπτομέρειες και ακολουθούσε μία ιδιαίτερα περιπετειώδη πλοκή. Καταπληκτικά για την εποχή γραφικά και ένα από τα πρώτα παιχνίδια με εκτεταμένες ψηφιακές ομιλίες στη CD-ROM έκδοση.
Παρουσίαση: Σεπτ. '93 **Βαθμολογία:** 92%

THE DAY OF THE TENTACLE

Από τα πλέον χιουμοριστικά adventures της LucasArts, ακολουθούσε τα σίγουρα βήματα του γνωστού interface της εταιρίας διαθέτοντας επιπλέον εκπληκτικά καρτουνίστικα γραφικά. Αναλαμβάνετε να σώσετε τη Γη, με τον πιο παράδοξο τρόπο που έχετε φαντασθεί.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 92%

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

GOBLIINS 2

Σε έναν κόσμο κινούμενων σχεδίων, με κύριο χαρακτηριστικό το χιούμορ, λάμβανε χώρα η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου Gobliiins (με τρία i γιατί οι πρωταγωνιστές ήταν 3!). Αν και οι χαρακτήρες μειώθηκαν κατά έναν, όλα τα υπόλοιπα παρέμειναν, με αποκορύφωμα τους πιο τρελούς γρίφους που είδατε ποτέ.
Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 90%

GABRIEL KNIGHT

Μία περιπέτεια, με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ, στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα Gabriel Knight αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

ULTIMA VIII - PAGAN

Η σειρά των RPGs Ultima έφθασε στην κορύφωσή της με αυτόν τον τίτλο. Μια καταπληκτική περιπέτεια, σε ένα φανταστικό 3D ισομετρικό περιβάλλον. Δύσκολοι γρίφοι αλλά και πλούσια δράση.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 93%

MYST

Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

PHANTASMAGORIA



Ενα από τα πρώτα adventures της Sierra με ψηφιοποιημένα videos, μεγάλο cast ηθοποιών και κινηματογραφικές λήψεις. Περιλάμβανε τον αριθμό-ρεκόρ, για την εποχή, των 6 CD-ROMs, γεμάτα γραφικά υψηλής ποιότητας. Κατά τα άλλα, ήταν ένα ακόμη adventure που πιστοποιούσε τα υψηλά standards της Sierra.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός

Το πάνθεον... των games



από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

GABRIEL KNIGHT II

Η συνέχεια ενός από τα καλύτερα adventures που δημιουργήθηκαν ποτέ ήταν μία ευχάριστη εξαίρεση στον κανόνα που θέλει τα sequels να υστερούν σε πρωτοτυπία. Ο Gabriel Knight θα βρεθεί απρόσμενα από τη θερμή Νέα Ορλεάνη στην παγωμένη Ευρώπη για να εξιχνιάσει, όπως αυτός ξέρει, ένα ακόμα μυστήριο. Η βαθμολογία του τα λέει όλα.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 99%

ACTION

MORTAL KOMBAT

Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-ops για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

PRIVATEER

Διαθέτοντας δοκιμασμένο gameplay, μία δεμένη υπόθεση καθώς και εξαιρετικά γραφικά, έγινε το καλύτερο Elite-clone που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και πολύ νερό έχει κυλήσει στο αυλάκι έκτοτε, παραμένει ένα από τα πληρέστερα παιχνίδια και εξακολουθεί να παίζεται μέχρι σήμερα με αμείωτη ένταση.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

MORTAL KOMBAT 2

Το sequel του Mortal Kombat όχι μόνο δεν αφαιρούσε τίποτα από τον πρώτο τίτλο, αντίθετα πρόσθετε τόσο πολλά που δεν προλάβαινες να τα μετρήσεις: διπλάσιους σε αριθμό



παίκτες, περισσότερες κινήσεις, fatalities (αλλά και babalities και άλλες αστείες σκηνές), κρυφές πίστες και ένα σωρό άλλα. Ηταν βέβαια πολύ πιο βίαιο.
Παρουσίαση: Απρ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

CRUSADER: NO REMORSE

Ενας σταυροφόρος του μέλλοντος με απίστευτα καταστροφικές δυνάμεις ήταν το θέμα αυτού του τρισδιάστατου ισομετρικού action. Μπορούσατε (και οφείλατε) να καταστρέψετε σχεδόν τα πάντα, αφού οι εκρήξεις ήταν το βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού μετά το εθιστικό gameplay.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 92%

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το

S E R I A L   K I L L E R S

Σειρές που άφησαν εποχή

MONKEY ISLAND SERIES

Λίγοι είναι οι gamers, ανεξαρτήτως προτιμήσεων, οι οποίοι ακούγοντας τον τίτλο Monkey Island θα νόμιζαν ότι αναφέρεται σε παιχνίδι όπου πρωταγωνιστούν πίθηκοι. Ακόμα κι αν έχουν ελάχιστη σχέση με το χώρο, οι περισσότεροι γνωρίζουν ότι πίσω από το παραπλανητικό όνομα "Monkey Island" κρύβονται οι περιπέτειες ενός ατρόμητου αλλά γκαφατζή πειρατή, του περίφημου Gaybrush Threepwood, ο οποίος προσπαθεί να βρεθεί κοντά στην αγαπημένη του Eleine αλλά ο μεγάλος αντίπαλός του, πειρατής LeChuck, μπαίνει πάντα ανάμεσά τους. Από τα τελευταία καλά adventures που εμφανίστηκαν στη θρυλική Amiga, η σειρά της LucasArts απέκτησε (και διατηρεί μέχρι σήμερα) φανατικούς φίλους που δεν χάνουν την ευκαιρία να διαφημίσουν την προτίμησή τους (μια βόλτα στο Δίκτυο θα σας πείσει για του λόγου το αληθές).

The Secret of Monkey Island

Στο πρώτο Monkey Island, που -όπως και το δεύτερο- αποτελεί δημιουργία του Ron Gilbert, ο κόσμος γνωρίζει τον τρομερό πειρατή Gaybrush Threepwood και πεθαίνει από τα γέλια με το χιούμορ που είναι διάχυτο στην περιπέτεια. Ξεφορτώνεται τον LeChuck προσωρινά



και περνά λίγες στιγμές ευτυχίας δίπλα στην Elaine. Ολα αυτά σε 16 χρώματα το 1990. Αργότερα κυκλοφορούν εκδόσεις των 256 χρωμάτων με CD audio tracks.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge



Ο LeChuck επιστρέφει δύο χρόνια μετά αποφασισμένος να κερδίσει. Ο Gaybrush προσπαθεί για μία ακόμη φορά να τον νικήσει με μοναδικό όπλο την ευρηματικότητά του, μετακινούμενος από νησί σε νησί στην πανέμορφη Καραϊβική. Μία περιπέτεια ανώτερη σε χιούμορ και πλοκή από την πρώτη, με ορισμένους παράδοξους γρίφους που έμειναν σχεδόν ιστορικοί και με εντελώς απρόσμενο φινάλε. Ισως το καλύτερο της σειράς.

The Curse of Monkey Island



Το τρίτο και τελευταίο μέρος ήρθε μετά την πάροδο 5 ετών, όταν η τεχνολογία των υπολογιστών είχε αλλάξει σε δραματικό βαθμό. Σαφώς ανώτερο αισθητικά αλλά επιμένοντας στα hand made (και ας έχει επιλογή για... 3D acceleration) γραφικά, καθιστά σαφές ότι το gameplay είναι και θα είναι το μοναδικό κριτήριο των καλών games. Εστω και χωρίς τη συμβολή του Gilbert, που αποχώρησε από τη LucasArts, παραμένει κορυφαίο σε δράση, πλοκή και γέλιο. Ο καταπληκτικός Gaybrush δίνει οριστικό(;) τέλος στον LeChuck, ο οποίος σε αυτή την έκδοση έχει γίνει και zombie.

The Hall Of Fame

κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

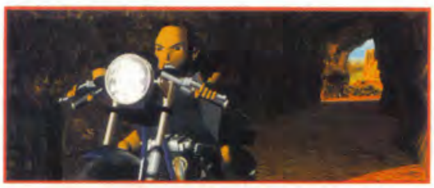
WING COMMANDER IV

Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

CYBERIA 2

Το sequel ενός παιχνιδιού που χαρακτηρίστηκε interactive movie είναι πολύ καλύτερο και μεγαλύτερο. Επιπλέον, διαθέτει κορυφαία γραφικά και πολλά υπο-παιχνίδια. Τα arcade χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με τα adventure στοιχεία του θα σας καθηλώσουν.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 96%

TOMB RAIDER



Το παιχνίδι που δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις. Σηματοδότησε τη νέα εποχή των παιχνιδιών δράσης, με εξελιγμένα τρισδιάστατα γραφικά που υποστηρίζονταν από εξειδικευμένους 3D επιταχυντές. Η πρωταγωνίστρια Lara Croft, ο θηλυκός Indiana Jones, έγινε το πρώτο ψηφιακό sex symbol και πρωτοσέλιδο σε πολλά, άσχετα με το αντικείμενο των παιχνιδιών, περιοδικά.
Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 94%

SIMULATION

SENSIBLE SOCCER



Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16bit μηχανήματα - αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0

Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-ons καθιστούν, εδώ και χρόνια, τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

ACES OVER EUROPE

Οι καλύτεροι πιλότοι των Συμμάχων και του Αξονα σε έναν εξομοιωτή με καταπληκτικά γραφικά, πιστή αναπαράσταση της ιστορικής πραγματικότητας. Διαθέτοντας περίπου 20 3D rendered αεροσκάφη, ήταν, εν έτει 1994, πρώτο μακράν του ανταγωνισμού.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

PACIFIC STRIKE



Εξομοιωτής από τους λίγους, αφού χωρίς να χάνει την arcade πλευρά του δεν έκανε υπεραπλουστεύσεις. Προκειμένου να πετύχει το χτύπημα στον Ειρηνικό, χρειαζόταν δεξιοτεχνία και εξασκημένες ικανότητες.
Παρουσίαση: Ιούν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

TIE FIGHTER

Η Αυτοκρατορία αντεπιτίθεται σε αυτό το sequel του θρυλικού X-Wing. Αναλαμβάνοντας δράση από την πλευρά των "κακών", θα πρέπει να φέρετε σε πέρας όλες τις αποστολές που θα σας ανατεθούν, κάτι όχι και τόσο δύσκολο, αφού ο χειρισμός των αεροσκαφών είναι πολύ καλός.
Παρουσίαση: Οκτ. '94 **Βαθμολογία:** 94%

US NAVY FIGHTERS



Με 50 αποστολές και 5 φοβερά αεροσκάφη στο οπλοστάσιό του, το US Navy Fighters έδινε μια καλή περιγραφή της αμερικανικής ιστορίας των αιθέρων, η οποία, σε συνδυασμό με τα εξαίρετα γραφικά, έμενε αποτυπωμένη για καιρό. Κανείς βέβαια δεν ισχυρίστηκε ότι ήταν εύκολο. Χρειαζόταν μεγάλη εξάσκηση για να αποφευχθεί η κατάρριψη.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 96%

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED



Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

APACHE LONGBOW

Ενας εξομοιωτής πολεμικού ελικόπτερου με πρωταγωνιστή το ομώνυμο "καμάρι" των Αμερικανών. Προσεγμένη εξομοίωση με καλά γραφικά και ήχο, κερδίζει πολλούς βαθμούς χάρη στο ρεαλισμό της.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 94%

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION



Το καταπληκτικό αυτό coin-op βρήκε γρήγορα το δρόμο για την οθόνη των PCs. Εμπλουτισμένο με σχεδόν όλες τις "κρυφές" λειτουργίες της νεότερης έκδοσης, το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι μπάσκετ με τους κάπως... υδροκέφαλους παίκτες αποτελούσε εγγύηση για το καλύτερο διπλό που παίξατε ποτέ.
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

TOP GUN



Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F1 GRAND PRIX 2



Μετά τον εκπληκτικό αρχικό τίτλο που παρέμεινε για χρόνια κλασικός, ήρθε το sequel αυτό για να συμπληρώσει τεχνολογικά ένα σχε-

Το πάνθεον... των games

δόν τέλειο παιχνίδι. Η καλύτερη και ρεαλιστικότερη ευκαιρία που μπορεί να σας δοθεί να βρεθείτε στο τιμόνι της Formula 1.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

F-22 LIGHTNING II



Ενα αρκετά εύκολο στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικό για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hard core οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

STRATEGY

MASTER OF ORION

Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE

Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier - δημιουργού του Civilization - όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική ανάπτυξή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN

Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

COMMAND AND CONQUER

Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multi-player δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

CIVILIZATION II



Το πρωτότυπο Civilization ήταν η ανεπανάληπτη επιτυχία του Sid Meier. Το δεύτερο μέρος της σειράς κυκλοφόρησε από τη Microprose χωρίς τη συμβολή του και ήταν μία διασκευή του πρώτου, έτσι όπως το ήθελε η πλειονότητα των χρηστών. Τα γραφικά ήταν σαφώς βελτιωμένα, περιλαμβάνονταν videos και extra μονάδες, μια ενσωματωμένη cheat mode και οτιδήποτε άλλο θα μπορούσε να κάνει το κλασικό κλασικότερο.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 95%

AFTERLIFE

Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλ-



λά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

FRAGILE ALLEGIANCE

Ενα εξαιρετικό strategy game που θύμιζε έντονα το παλιό, καλό Utopia. Αναλαμβάνετε, μέσω ενός λειτουργικού συστήματος χειρισμού, να αποικίσετε όσο περισσότερους αστεροειδείς μπορείτε, μαχόμενοι παράλληλα κατά των εξωγήινων και των ανταγωνιστών σας.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

DEADLOCK

Διαχειριστείτε σωστά τους πόρους της αποικίας σας και εκτοπίστε τις άλλες φυλές που σας ανταγωνίζονται στην κατάκτηση του πλανήτη. Με όμορφα λειτουργικά γραφικά και ένα πολύ φιλικό user interface, το Deadlock κατάφερε να κερδίσει αρκετούς επίδοξους κατακτητές.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

MASTER OF ORION II

Το sequel του Master of Orion ήταν ένας εξαιρετικός από κάθε άποψη τίτλος. Οχι μόνο δεν έχασε τίποτε από τον εθισμό, την πληρότητα και την ευελιξία του αυθεντικού, αλλά ενίσχυε όλα αυτά τα χαρακτηριστικά και τα εμπλούτιζε με SVGA γραφικά και νέες δυνατότητες που απογείωναν το gameplay.
Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

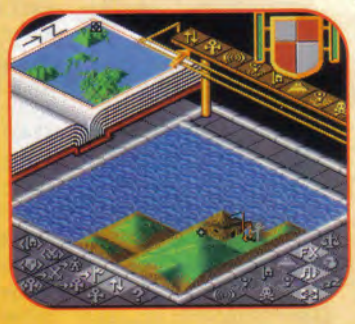
OLD TREASURES

"Διαμάντια" που δεν έχασαν τη λάμψη τους

POPULOUS



Το 1987 η Bullfrog, υπό τον Peter Molyneux, ήταν μία πολύ μικρή αγγλική ομάδα παραγωγής software που εργαζόταν σε ένα και μόνο σχέδιο: το Populous . Την επόμενη χρονιά άρχισε να έρχεται σε επαφή με μεγάλες εταιρίες διανομής, οι οποίες σχεδόν στο σύνολό τους προδίκασαν την αποτυχία του εν λόγω παιχνιδιού και του θέματος των god simulations, όπως ονομάστηκαν γενικότερα- όλες, πλην της Electronic Arts που διέκρινε τις δυνατότητες του παιχνιδιού και του είδους του. Το Populous ολοκληρώθηκε και κυκλοφόρησε το 1989 γνωρίζοντας αμέσως μεγάλη επιτυχία σε μία ευρεία γκάμα μηχανημάτων, ενώ κερδίζει δέκα βραβεία τη χρονιά εκείνη. Την επόμενη χρονιά κερδίζει άλλα 12, ενώ οι πωλήσεις του συνεχίζονται μέχρι το 1995 και ξεπερνούν τον αριθμό-ρεκόρ των 3 εκατομμυρίων αντιτύπων. Η Bullfrog αγοράζεται από την Electronic Arts και έκτοτε μετρά πολλά No 1, κατασκευάζοντας ορισμένα από τα κορυφαία παιχνίδια της δεκαετίας. Οσο για το είδος των παιχνιδιών που βάζουν τον παίκτη στην ύψιστη δυνατή θέση, τα god simulations γνώρισαν την καθολική αποδοχή και η ιδέα έχει αναπαραχθεί μέχρι σήμερα πάμπολλες φορές.



COMPUTER SHOPS

ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Αθήνα, Τηλ.: 6462900

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

EMPOWER
Λ. Αλεξάνδρας 31 α, Αθήνα, Τηλ.: 6454868

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4, Αθήνα, Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΣΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98, Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

ΝΙΚΑΜ
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591, Fax: 5227592

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22, Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25, Αιγάλεω, Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336 Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947 Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339, Αιγάλεω, Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87, Τηλ.: 5914229

MICROCHIP 5
Ιερά Οδός 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Αιγάλεω, Τηλ.: 5397071

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22, Αμπελόκηποι, Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64, Τηλ.: 9952410, Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104, Τηλ.: 9659413, Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34, Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο Πλάζα, Τηλ.: 8945079

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

MICRONICS
Μπενάκη 57

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα, Τηλ.: 9598530, Fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302 Καλλιθέα, Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Καλλιθέα, Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη), Τηλ.: 8034850

PROXIMA
Ανδρομάχης 132, Τηλ.: 9577778, Fax: 9579295

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Καλλιθέα, Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Κηφισιά, Τηλ.: 6203929

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Αθήνα, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταινης 2 & Ταξιαρχών, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Αθήνα Τηλ.: 8564265

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Μοσχάτο, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Ν.Ιωνία Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Νέα Ιωνία, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Ν. Σμύρνη Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER I
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22 Ν. Σμύρνη, Τηλ.: 9560317 Fax: 9309638

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8, Ν.Κόσμος Τηλ.: 9212121

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248, Περιστέρι, Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72, Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386,Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24, Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15 - Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9, Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ I
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ II
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

NEW LOGIC
Τσιμισκή 3, Τηλ.: 031-551184-7

NEW LOGIC
Εθνικής Αμύνης 38, Τηλ.: 031-2401100

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85, Τηλ.: 031-863555, Fax: 031-863442

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....

2. ....

3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε <u>τώρα</u> τα τεύχη που σας λείπουν!

PCmaster CD-ROM — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:

PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....ΗΛΙΚΙΑ..................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΕΡΙΟΧΗ ....Τ.Κ.....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ..ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο...................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

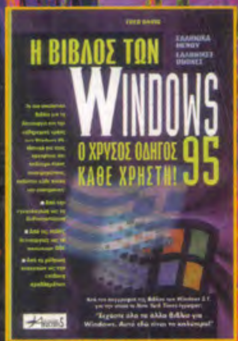
ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.......................


THE SHOPPING Library
"Επισκεφθείτε" τις σελίδες THE SHOPPING LIBRARY, επιλέξτε τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα γρήγορα και εύκολα!
ΒΙΒΛΙΑ Πληροφορικής
ΒΙΒΛΙΑ Management
SOFTWARE
ΤΙΤΛΟΙ MULTIMEDIA
ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ
VISA
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
MasterCard
EUROCARD
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας
Τηλεφωνήστε 3801487
Στείλτε FAX 9242219, 9216847
Παραγγείλτε ON-LINE μέσω INTERNET
http://www.compulink.gr/mall/anubis/
ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για αγορές συνολικής αξίας άνω των 15.000 δρχ.
Ισχύει μόνο για παραγγελίες εντός Ελλάδος.









ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 2.800
Σελίδες 106

Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200
Σελίδες 384

WINDOWS

Β1. WINDOWS 95 P.G 3.500
Σελίδες 350

Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200
Σελίδες 248

Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 160

Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800
Σελίδες 448

Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800
Σελίδες 736

WORD PROCESSORS

Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ .... WORD 7 & WORD 97.......6.800
Σελίδες 576

Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 318

Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.500
Σελίδες 216

Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.200
Σελίδες 304

Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200
Σελίδες 528

GRAPHICS & CAD

Ε1. 3D STUDIO MAX............12.500
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 916

Ε2. COREL DRAW 7 ....7.900
Σελίδες 624

Ε3. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600
Σελίδες 384

Ε4. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4.................5.900
Σελίδες 356

Ε5. PHOTOSHOP 3.................5.200
Σελίδες 244

Ε6. 3D STUDIO 3&4...............9.300
Σελίδες 750

Ε7. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 334

Ε8. AUTOCAD 14 ....6.500
Σελίδες 400

Ε9. LIGHTWAVE 5.5...............3.200
Σελίδες 120

SPREADSHEETS

Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. 3.500
Σελίδες 248

Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.200
Σελίδες 256

DATABASES

Η1. MICROSOFT ACCESS 97 ....4.600
Σελίδες 276

Η2. SQL 5.200
Σελίδες 226

DTP

Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH 5.200
Σελίδες 288

ON-LINE & INTERNET

Ι1. WEB GUIDE 5.800
Σελίδες 320

Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.000
Σελίδες 112

Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR ...3.000
Σελίδες 112

Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300
Σελίδες 640

Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ 6.800
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 400

Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 3.000
Σελίδες 136

Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.000
Σελίδες 152

Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.000
Σελίδες 136

Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET........ 3.500
Σελίδες 120

Ι11. WWW BROWSERS 3.000
Σελίδες 156

Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.000
Σελίδες 122

BUSINESS

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ..................4.300
Σελίδες 256

Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.600
Σελίδες 104

Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ...........................2.600
Σελίδες 108

Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ 2.600
Σελίδες 96

Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ...........................2.600
Σελίδες 234

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........2.400
Σελίδες 104

Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.600
Σελίδες 104

Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.600
Σελίδες 96

Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 3.800
Σελίδες 200

Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 302

Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800
Σελίδες 342

Ρ7. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ 8.000
Σελίδες 384

Ρ8. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ 3.700
Σελίδες 216

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Σ1. Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL 3.800
Σελίδες 232

Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ 2.600
Σελίδες 102

Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.600
Σελίδες 100

Σ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.600
Σελίδες 102

Σ5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...3.800
Σελίδες 208

Σ6. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.600
Σελίδες 120

Σ7. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 3.800
Σελίδες 280

MANAGEMENT

Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ..............3.800
Σελίδες 168

Τ2. ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER 3.800
Σελίδες 338

Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.600
Σελίδες 112

Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS...................2.600
Σελίδες 112

Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.600
Σελίδες 108

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.000
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.500
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.000
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.000
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω..........................3.000
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.600
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.600
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX................................8.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....2.800
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL WINDOWS PRO (Win 3.11 & 95) v. 40....39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ 5.000

S5. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι 15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. CD GOLD Ο ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΣΤΟ ΘΡΟΝΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ.................3.000

S11. CD GOLD Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.600
Σελίδες 278

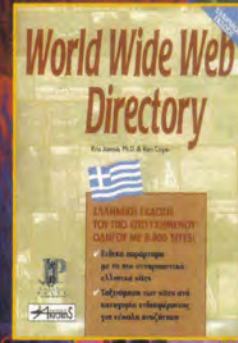
O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.600
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.600
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.600
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.100
Σελίδες 432





T6. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.600
Σελίδες 100

T7. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................3.800
Σελίδες 224

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.600
Σελίδες 96

T9. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.600
Σελίδες 100

T10. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.600
Σελίδες 102

T11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.600
Σελίδες 102

T12. PROJECT NOE 3.800
Σελίδες 256

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.600
Σελίδες 96

T14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.600
Σελίδες 88

T15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 3.800
Σελίδες 216

T16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.600
Σελίδες 150

T17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.600
Σελίδες 100

T18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ.........................2.600
Σελίδες 96

T19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.600
Σελίδες 112

T20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ...........................2.600
Σελίδες 98

T22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ...................2.600
Σελίδες 135

T23. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.600
Σελίδες 100

T24. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...3.800
Σελίδες 264

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

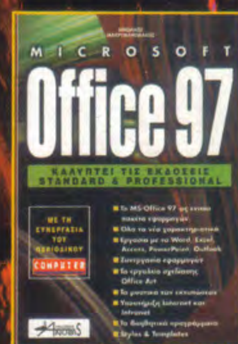
Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.300
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 9.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.200
Σελίδες 280





BACK LIST

BL1. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS 4.800
Σελίδες 334

BL2. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS 4.800
Σελίδες 350

BL3. WINDOWS NT P.G. 3.500
Σελίδες 442

BL4. WINDOWS 3.1 POWER TOOLS 9.300
Σελίδες 1.024

BL5 WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 198

BL6. ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) 8.300
Σελίδες 750

BL7. MS DOS 6 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 192

BL8. MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ 4.800
Σελίδες 314

BL9. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 ......5.800
Σελίδες 462

BL10. WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ 4.800
Σελίδες 300

BL11. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS 5.200
Σελίδες 226

BL12.COREL DRAW 6 ......7.900
Σελίδες 624

BL13. COREL DRAW 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 344

BL14. AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 264

BL15. PHOTOSTYLER 2 ......5.900
Σελίδες 226

BL16. AUTOCAD 13 ......6.200
Σελίδες 448

BL17. EXCEL 5.0 FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ 7.900
Σελίδες 580

BL18. EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ 4.800
Σελίδες 378

BL19. EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 184

BL20. CLIPPER 5.2 ......3.500
Σελίδες 232

BL21. DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ 6.200
Σελίδες 386

BL22. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ 5.200
Σελίδες 216

BL23. PAGEMAKER 5.0 ......5.200
Σελίδες 300

BL24. INTERNET P.G. 3.500
Σελίδες 384

BL25. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ 4.800
Σελίδες 340

BL26. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET 3.600
Σελίδες 224

BL27. INTERNET EXPLORER 3.000
Σελίδες 112

BL28. NOVELL NETWARE 2.2 ......4.600
Σελίδες 324

BL29. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 ......6.200
Σελίδες 412

BL30. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ 5.800
Σελίδες 350

BL31. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95 ......5.200
Σελίδες 312

BL32. NORTON UTILITIES 3.500
Σελίδες 412

BL33. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ 6.800
Σελίδες 530


Cosmodata
V
Nº 1
ΣΤΙΣ TIMES
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27Β, 106 89 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 3815921, FAX 3815905
ΚΑΙ ΜΕΤΑ...
Ποτέ δεν ξέρετε πότε θα μας χρειαστείτε.
Έτσι κι αλλιώς η Cosmodata λειτουργεί και μετά τις αγορές σας,
με περισσότερη φροντίδα για τον πολύτιμο υπολογιστή σας.
Δεν ξεχνάμε ποτέ πόση σημασία έχει για σας αυτή η αγορά σας...
• CPU 200 MMX
• Motherboard Intel
• 16 MB RAM up to 256 MB
• Keyboard 104 Keys
• H.D.D. 2,1 GB ULTRA ATA
• Mouse 3 buttons
• SVGA 2MB card
• Microsoft WINDOWS σε CD
ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΜΟΝΟ
159.000
SERVICE
με σεβασμό στον πελάτη
• Motherboard L.S. 430 VX ή TX Intel Chipset
• RAM EDO 16 MB 60 nsec, επεκτάσιμη στα 256 MB
• Universal Serial Bus (USB)
• Σκληρός Δίσκος 2,1 GB Ultra DMA
• Κάρτα Οθόνης SVGA 3D Virge 2 MB επεκτάσιμη στα 4 MB
• Microsoft Windows '95 CD
• Πληκτρολόγιο Windows '95 & Mouse Microsoft συμβατό
EXPERT Gold
166 169.000
233 219.000
233 Pentium II 279.000
AMD K6 200 179.000
AMD K6 233 219.000
266 Pentium II 319.000
ΟΘΟΝΕΣ
MONITORS
SONY 15" ES 98.000
ROYAL 15" 59.000
SONY 17" SX 175.000
EIZO 15" 123.900
EIZO 17" 194.900
ΚΙΤ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ 1
• Intel Motherboard
• RAM 16 MB EDO
• CPU 166 MMX
55.000
ΚΙΤ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ 2
• Motherboard ATX
• RAM 16 MB EDO
• CPU 200 MHz MMX
79.000
MULTIMEDIA
INTERNET
ROCKWELL 33.6 int 17.800
ROCKWELL 33.6 ext 22.500
3 ΜΗΝΕΣ Internet 16.000
CD-ROM 16X 19.000
CD-ROM 24X 22.900
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ
01-3815931
ΝΕΟ
ΠΡΟΣΕΧΩΣ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΛΕΝΟΡΜΑΝ
243
ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ
COSMODATA
ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΙΔΩΝ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ
ΕΩΣ
14
ΜΗΝΕΣ
ΚΑΙ
ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ
ΓΡΗΓΟΡΗ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ
ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ
Internet site ➡ www.cosmodata.gr